
¡SUPERCONCURSO!
Regalamos 5 Switch edición Super Mario Odyssey + 5 fundas oficiales y 5 juegos
NINTENDO SWITCH
HOBBY CONSOLAS
Nº 316
¡NUEVOS DATOS!
RED DEAD REDEMPTION II
CALL OF DUTY WWII
DOOM (SWITCH)
STAR WARS BATTLEFRONT II
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
LA NUEVA SENSACIÓN MULTIJUGADOR
PONG
45 AÑOS DE ATARI
Recordamos sus orígenes
PSVR
BALANCE TRAS SU PRIMER AÑO DE VIDA
SUPER MARIO ODYSSEY
¡Analizamos el juego del año!
A EXAMEN
SOMBRAS DE GUERRA
GRAN TURISMO SPORT
THE EVIL WITHIN 2
FORZA MOTORSPORT 7
SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO
CUPHEAD...
¡GRATIS! PÓSTER DOBLE
CALL OF DUTY WWII • SUPER MARIO ODYSSEY
CALL OF DUTY WWII
SUPER MARIO ODYSSEY



Super Mario Odyssey, el juego del año 2017

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Apenas tenía seis años cuando Mario, conocido como Jumpman por entonces, hizo su primera aparición en un videojuego, en el ya lejanísimo *Donkey Kong* de 1981. Desde entonces, ha recorrido un largo camino para convertirse en uno de los rostros más reconocibles, si no el que más, del mundo del videojuego. Un camino que, bajo la batuta de Nintendo, nunca ha ido a menos, destrozando algunas barreras y dejando una huella inolvidable. Algunos de sus hitos, como *Super Mario Bros 3*, *SM World*, *Mario 64* o *SM Galaxy*, han pasado a la posteridad, escribiendo páginas de oro en la historia del videojuego y forjando una leyenda que, este mismo mes, va a crecer con *Super Mario Odyssey*. No es sólo nuestro juego de portada: para nosotros, es el juego del año 2017, por encima de "Zeldas", "Horizons" y demás nombres que se os ocurran. Podéis comprobarlo un poco más adelante...

Si aún no tienes Switch, este mes volvemos a organizar un concurso con el que regalamos cinco ediciones especiales de la consola (incluye *Mario Odyssey* en formato digital) y cinco copias del juego, esta vez premiando a los lectores más creativos. Los datos están unas páginas más adelante...



Y, tranquilos, porque, si Mario no es lo vuestro, también nos hemos hecho eco de dos de los fenómenos que nos alegrarán en breve. Por un lado, *PlayerUnknown's Battlegrounds*, un shooter que arrasa en PC y que llegará en exclusiva a Xbox One antes de que acabe el año para revolucionar la acción con su libertad y su enfoque de "battle royale". Por otro, *Red Dead Redemption II*, uno de los más esperados de 2018, que ni necesita presentación. ¡Ah!, y hacemos balance del primer año de vida de PS VR...

Todo eso viene acompañado de las secciones habituales de la revista, desde la descacharrante "La Otra Cara" al Sensor, Big in Japan (dedicado a *Xenoblade Chronicles 2*), Teléfono Rojo, el Escaparate... y, por supuesto, dos pósters de regalo, dedicados a *Super Mario Odyssey* y *Call of Duty: WWII*. Como siempre, esperamos que disfrutéis este número tanto como nosotros haciéndolo. ■

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Con el cierre de Visceral y la modificación que va a sufrir su aventura de Star Wars, se me llevan los demonios. En los últimos años, ha calado el absurdo mensaje de que los juegos lineales son el mal, y no es así. Aún me acuerdo de cuánto dieron algunos la brasa con *Final Fantasy XIII*. Hay vida más allá del mundo abierto...

@Rafaikkonen



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Super Mario Odyssey, *Assassin's Creed Origins* y *Wolfenstein II: The New Colossus* salen a la venta el mismo día. Dicen que en la guerra no hay vencedores ni vencidos, pero ¿cómo soportará el shooter de Bethesda la competencia con estos dos colosos? La cosa pinta bastante mal...

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

¡Ya está aquí Halloween! En vez de ver "El Exorcista" por décima vez, probad a disfrutar de *The Evil Within II*, un juego que ha sabido mantener el espíritu del original de Mikami. Pero, para terror del bueno, la dificultad de *Cuphead*, también analizado este mes. Tranquilos, es un "dolor" que se disfruta.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BORJA ABADÍE
Colaborador

Aunque aún le queda un trecho por remontar, me alegra ver que Xbox recibe dos juegazos exclusivos, *Forza Motorsport 7* y *Cuphead*. Sé que es obvio, pero los de Redmond necesitan grandes títulos que convenzan a los usuarios para hacerse con una Xbox One. Y más ahora, que estamos a punto de recibir la nueva One X...

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

En lo que resta de año, sale un puñado de juegazos en Switch, y tengo ganas de catar tres de ellos. *Super Mario Odyssey* es el *Mario* que llevo años esperando, será un puntazo llevarse *Skyrim* a cualquier parte y *Xenoblade Chronicles 2* podría ser el J-RPG del año (con permiso de *Persona 5*). Esta consola me tiene enamorado.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 316



52 ANÁLISIS

SUPER MARIO ODYSSEY

¿El juego del año? ¿Del milenio? ¿De la historia? ¡Tendrás que leer nuestro análisis para salir de dudas!



38 REPORTAJE

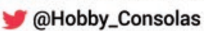
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Xbox One va a recibir este año el shooter que está revolucionando el género con su estilo único. ¡Descúbrelo!

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com



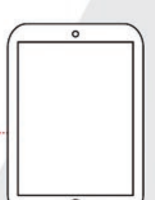


www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

plus.google.com/+HobbyConsolasOficial

http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las *diez noticias* más relevantes del último mes >>

LIMBO GALÁCTICO

La Guerra de las Galaxias parece gafada. Hace cuatro años, tuvimos que ver cómo Disney cancelaba *Star Wars 1313*, tras el cierre de LucasArts, y, ahora, vemos un volantazo de imprevisibles consecuencias en el juego de Visceral. EA no ha aclarado cuál será el destino de Amy Hennig, la directora creativa del proyecto, que, tras salir de Naughty Dog, se había unido al estudio precisamente para trabajar en él.

■ Un "making of" del E3 2016 es lo único que se había visto de *Star Wars Ragtag*.

EL LEGADO DE UN ESTUDIO MUY UNIVERSAL

Conocido como EA Redwood Shores en sus orígenes, Visceral Games ha sido uno de los mejores estudios que EA ha tenido en su historia. Empezó haciendo adaptaciones de IP ya existentes, como James Bond 007, El Señor de los Anillos o Los Simpson y, con el tiempo, se ganó el derecho a hacer sagas de cuño propio.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Visceral se sacó de la chistera un beat'em up con modo cooperativo que recreaba con enorme fidelidad las batallas de las películas de Peter Jackson, de las que tomaba la estética, la BSO y hasta algunos vídeos.



EL PADRINO

Aunque la sombra mafiosa de *GTA* era alargada, este juego basado en uno de los grandes clásicos del cine fue notable y hasta contó con la participación de los actores originales, como Marlon Brando.



NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

EA saca su lado oscuro y cierra Visceral Games

Su aventura de Star Wars pasa a otro equipo, que modificará su concepto lineal y basado en la historia para adaptarlo a otros gustos







El miedo es el camino al lado oscuro, según Yoda, y parece que Electronic Arts se ha dejado llevar por él. De golpe y porrazo, la compañía ha sacado el sable láser y ha cortado de raíz la actividad de Visceral Games, que estaba trabajando en una nueva aventura de "Star Wars". El estudio ya ha cerrado y se intentará recolocar a cuantos trabajadores sea posible en otros equipos. El juego sigue adelante, pero pasa a manos de EA Worldwide Studios y EA Vancouver, dos estudios internos de los que no hay referencias y a los que se les ha encargado rehacerlo y transformarlo en algo totalmente distinto.

Pese a la sorpresa, lo cierto es que este *Star Wars*, cuyo nombre en clave es *Ragtag*, llevaba en desarrollo desde 2013 y no se había sabido prácticamente nada de él, más allá de un par de imágenes conceptuales. Mientras, salían adelante otros dos proyectos basados en la saga, como son los dos *Battlefront* de DICE... Según Patrick Söderlund, vicepresidente ejecutivo de EA, la decisión se debe a que "la industria está cambiando y había que hacer un cambio importante en el juego". La idea inicial era que fuera una aventura lineal construida en torno a una historia... pero eso no da beneficios a largo plazo, al no haber multijugador, micropagos, pases de temporada ni nada similar. Crípticamente, el responsable de la compañía ha dicho que se va a cambiar el diseño para que los usuarios puedan disfrutar de él durante mucho tiempo, con mayor profundidad y amplitud. Veremos si eso supone convertirlo en un aventura de mundo abierto o si es una ruptura aún más drástica, quizás en forma de MMO a lo *Destiny* o a lo *Anthem*. Lo que es seguro es que el proyecto va para largo, pues estaba previsto para principios de 2019 y, ahora, se pospone a una fecha por determinar. Esta perturbación en la Fuerza puede ser significativa, pues el miedo a las aventuras lineales para un jugador lleva al odio, la ira y el sufrimiento...



DEAD SPACE
La odisea de Isaac Clarke en la nave USG Ishimura, tomada por unos seres llamados necromorfos, se convirtió en una obra de culto y en uno de los mejores survival horror de siempre.



DANTE'S INFERNO
Basándose en "La divina comedia", este hack and slash nos conducía por los círculos del infierno mientras hacíamos frente a un sinfín de pecados encarnados en forma de enemigos, como la gula y la avaricia.



BATTLEFIELD HARDLINE
Injustamente criticado, este spin-off adaptaba los disparos de *Battlefield* a una ambientación de policías y criminales, con una campaña a lo "Corrupción en Miami" y un online con atracos, rescates de rehenes...





NUEVOS DATOS / 3DS

Alola escondía más ultraentes en sus paradisiacas islas

Pokémon Ultrasol y Ultraluna ofrecerá nuevas historias, criaturas, mundos, villanos, habilidades y características para que volvamos a viajar hasta el archipiélago de Alola

Lo que más importa a los fans de *Pokémon* ahora mismo es saber cómo será el debut de la saga en Switch en su versión rolera, pero, como para eso aún falta, habrá que saciar la espera con *Pokémon Ultrasol y Ultraluna*, una inesperada entrega para 3DS que tendrá mucho más contenido del que podía parecer a simple vista. Lejos de ser una versión ampliada de *Sol y Luna*, será un juego con una historia única y con novedades en todos los frentes.

De nuevo, tendremos que realizar el recorrido insular por el archipiélago de Alola, superando diversas pruebas y derrotando tanto a pokémon dominantes como a los kahunas. En esta ocasión, el argumento se centrará en el pokémon legendario Necrozma, que someterá a Solgaleo o Lunala, según la versión, para convertirse en Necrozma Melena Crepuscular o Necrozma Alas del Alba, que son las criaturas que sirven como portada a las dos versiones del juego. Asimismo, se ahondará en el misterio de los ultraentes, de modo que, con ayuda de Necrozma, podremos atravesarlos y adentrarnos en mundos inéditos. Allí, nos las veremos con la Unidad Ultra, el nuevo comando enemigo, y con ultraentes como UE Viscoso, UE Explosivo y UE Bloques.

Cómo no, habrá nuevos pokémon en cada área, con nuevas evoluciones, como la forma crepuscular de Lycanroc. Gracias a la Superpulsera Z, podremos desatar nuevos movimientos Z, como embestida solar y deflagración lunar, exclusivos de las respectivas evoluciones de Solgaleo y Lunala. Además, la RotomDex se ha renovado y, a medida que nos compenetremos con ella, nos ofrecerá diversas ayudas: más puntos de experiencia, mayor facilidad para capturar, la opción de usar dos veces un movimiento Z en el mismo combate... Habrá hasta un nuevo minijuego de surf con Mantine. ■



EL JUEGO TENDRÁ MUCHO MÁS CONTENIDO DEL QUE PODÍA PARECER A SIMPLE VISTA









3

Tráiler





■ Los Aragami serán criaturas descomunales, pero unos cuantos espadazos bien dados les ayudarán a entrar en razón.

■ Los God Eaters se verán envueltos en un dilema sobre su libertad, la luz y la oscuridad.

ANUNCIO / ■ CONSOLAS

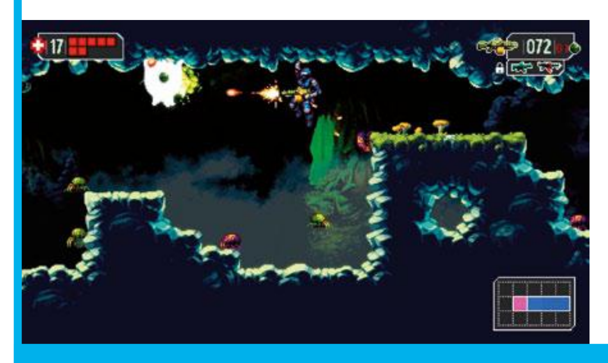
Monstruos con hambre de comerse el mundo

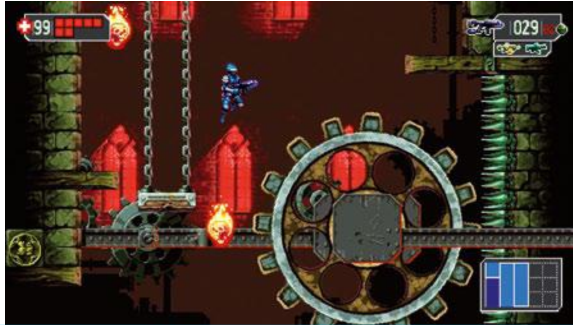
Bandai Namco ha anunciado *God Eater 3*, con el que la saga de culto tratará de conquistar, al fin, Occidente

PSP dio coba a muchas sagas, especialmente en el mercado japonés, y una de ellas fue *God Eater*, una suerte de *Monster Hunter* con una estética más cercana al anime. Ninguna de sus entregas ha vendido de forma exagerada (720.000 copias la que más), pero es una saga de culto, y Bandai Namco intentará darle un empujón con su tercera entrega numerada. No tiene aún fecha ni plataformas confirmadas, más allá de un vago "para consolas de sobremesa", pero una de ellas será PS4 con seguridad, dado que la saga sólo ha salido hasta ahora en consolas de Sony. Veremos si debuta también en Xbox One o Switch. Lo que sí es seguro es que llegará a los mercados occidentales.

El argumento del juego nos situará en una Tierra desolada por culpa de los Aragami, unos monstruos enormes a los que habrá que dar muerte. Sin embargo, los God Eaters, los protagonistas, también se enfrentarán a sus propios dilemas y deberán romper unos grilletes que mantienen cautivas sus almas. Como es habitual en la saga, los combates, en los que usaremos armas blancas, serán frenéticos y estarán acompañados por un espectáculo de efectos de luz. ■

4





The Mummy Demastered basa su jugabilidad en las armas de fuego y en el hecho de que, si morimos, ese agente pasa a ser un durísimo enemigo.

LANZAMIENTO PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Tráiler

Una momia deconstruida con vendajes bidimensionales

The Mummy Demastered convierte en un metroidvania 2D de estética retro la última película de "La Momia"... y lo mejor es que ya está a la venta

Si visteis la nueva versión de "La Momia", estrenada el pasado verano con Tom Cruise y Sofia Boutella como protagonistas, es probable que quedarais bastante desencantados. Por suerte, ya os podéis quitar el mal sabor de boca con *The Mummy Demastered*, una adaptación de estética retro que ha hecho WayForward, el reputado estudio independiente, responsable de *DuckTales Remastered* o la saga *Shantae*. Tras anunciarse repentinamente unas semanas antes, el juego se puso a la venta para PS4, Xbox One, Switch y PC el pasado 24 de octubre, sólo en formato digital.

Se trata de un metroidvania que combina exploración plataformera en 2D y combates con armas de fuego, pero sin apostar demasiado por habilidades especiales de las que dependa el acceso a las nuevas zonas. Apoyándose en su ambientación, que combina tecnología, ruinas y elementos sobrenaturales, el juego está protagonizado por los llamados agentes Prodigium, y su mayor peculiaridad es que, si morimos, pasaremos a encarnar a otro soldado... y el que lleváramos anteriormente resucitará, de modo que, para recuperar el armamento, habrá que darle matarile. Entre el equipo, hay pistolas, fusiles de asalto, lanzallamas, cuerdas por las que descolgarse... No faltan, por supuesto, los jefes finales, como una inmensa araña. En la parcela técnica, los gráficos lucen una genial estética pixelada, pero también la banda sonora está chapada a la antigua, con melodías "chiptuneras".

LA TIERRA MEDIA™

SOMBRAS DE GUERRA

HAZ YA TU RESERVA

FORJA TU EJÉRCITO

CUATRO CAMPEONES ORCO LEGENDARIOS & ÉPICA ESPADA DE DOMINIO

NADA CAERÁ EN EL OLVIDO

10/10/2017











WWW.SHADOWOFWAR.COM



HDR

MEJORADO PARA XBOX ONE X





5



NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE - PC

Tráiler

Un parque jurásico que abrirá justo cuando el reino se desmorone

Jurassic World Evolution será un título de gestión y verá la luz en verano, aprovechando el tirón de la nueva película

Tras anunciarlo en la Gamescom, Frontier Developments sigue dando detalles de *Jurassic World Evolution*, que llegará en verano de 2018, aprovechando que, en junio, se estrenará "Jurassic World: El reino caído", la película dirigida por el español Juan Antonio Bayona.

El juego servirá para ampliar el imaginario de la saga nacida de la mente de Steven Spielberg, y se enmarcará en el género de la gestión. Así pues, como sucedía en la cinta original, nuestro cometido será crear un parque jurásico que sea, a la vez, un lugar de investigación y una atracción turística. Contaremos con cinco islas, cada una con unas condiciones, sobre las que podremos erigir lo que queramos. Habrá tres grandes ramas: entretenimiento, ciencia y, por supuesto, seguridad, si no queremos que la cosa acabe como el rosario de la aurora. Para que todo progrese, será necesario reclutar gente, a la que, por ejemplo, podremos enviar a excavaciones en busca de fósiles, para obtener nuevas especies. Y no sólo habrá que levantar instalaciones o atracciones, sino también cuidar la salud de los dinosaurios, gestionar aguaceros, reparar agujeros en las vallas... ■

Las cifras del mes



48,67$ ha llegado a costar **cada acción de Nintendo** en el último mes, su mayor valor bursátil desde 2008

10 millones de jugadores suma **Final Fantasy XIV,** que ha progresado enormemente con el paso de los años

135.000 **visitas registró la Barcelona Games World,** récord de asistencia para una feria de videojuegos en España

682.864$ **recaudó *The Good Life* en Fig,** sólo un 45% de lo que se buscaba. Swery lo volverá a intentar en Kickstarter en unos meses



1,6 millones de jugadores simultáneos tenía ya ***FIFA 18*** durante su primer fin de semana



1 millón de unidades ha vendido ya ***Cuphead,*** pese a haber salido sólo en digital

4.000.000 **de acciones recomprará Ubisoft** para cubrirse de cara a una eventual OPA de Vivendi

2 millones son las **copias que ha vendido *Tekken 7*** en sus cuatro primeros meses


PS4
7
www.pegi.info
LEGO
LA NINJAGO PELÍCULA
EL VIDEOJUEGO
¡CONVIÉRTETE EN NINJA!
26/09/2017
DESCUBRE EL NINJA QUE HAY EN TI
NINJAGO PELÍCULA
Y DISFRUTA CON LA PELÍCULA SÓLO EN CINES







NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Un ejército animal, contra el Dr. Robotnik

La sombra de *Sonic Mania* es muy alargada, pero, el 7 de noviembre, *Sonic Forces* tratará de acallar a sus detractores

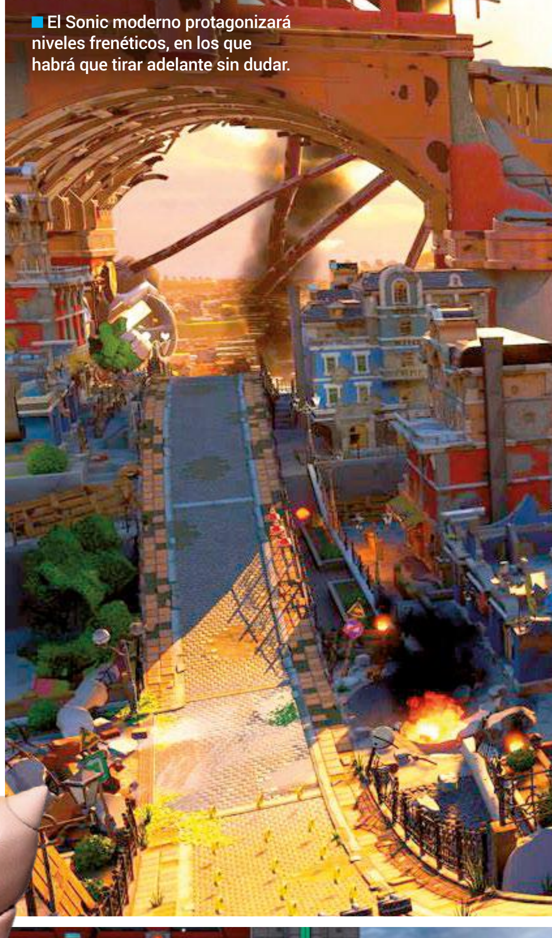
Desde que se mostró su primera demo, *Sonic Forces* generó mucho recelo, una sensación acrecentada tras el anuncio de que saldría a un precio reducido de 40 euros. La desconfianza no es de extrañar, sabiendo la de medianías que ha protagonizado el erizo azul en el último lustro, pero lo avala el hecho de ser sucesor espiritual de *Sonic Generations* y *Sonic Colours*, las dos mejores entregas de cuantas ha hecho el Sonic Team últimamente. A poco que se parezca, merecerá la pena, aunque habrá que esperar al 7 de noviembre para saber si la dicha es buena.

El juego nos hará luchar, una vez más, contra el Doctor Robotnik y contra su escuadrón, pero la batalla tendrá mayor escala, pues, en el bando enemigo, estarán también Shadow, Chaos, Metal Sonic, Zavok y un nuevo villano conocido como Infinite. Junto a Sonic, estarán Tails, Knuckles, Amy, Silver, Vector... Así pues, con esa historia de ejércitos del bien y del mal como trasfondo, deberemos superar hasta tres tipos de niveles. Los primeros, protagonizados por el Sonic clásico, serán en 2D y primarán el plataformeo; en los segundos, el Sonic moderno deberá correr y saltar hacia delante, destruyéndolo todo a su paso. En los terceros, la gran novedad de esta entrega, manejaremos a un ser que podremos personalizar ampliamente, eligiendo entre siete especies posibles (lobo, conejo, perro, gato, oso, pájaro y erizo) y añadiéndole diversos complementos. Ese personaje hará uso de diversos artilugios, de un gancho y de unas habilidades especiales llamadas wispons, una evolución de las vistas en *Sonic Colours*, que le permitirán congelar a los enemigos, excavar... Asimismo, habrá un contenido descargable que, a priori, será gratuito y que permitirá jugar también con Shadow.

Como ya sucediera con *Sonic Generations*, para la ocasión se han reimaginado muchos niveles clásicos, como Green Hill o Chemical Plant, pero también los habrá nuevos, como Casino Forest, un bosque lleno de elementos de pinball, o City Heights, una ciudad semidestruida. ■



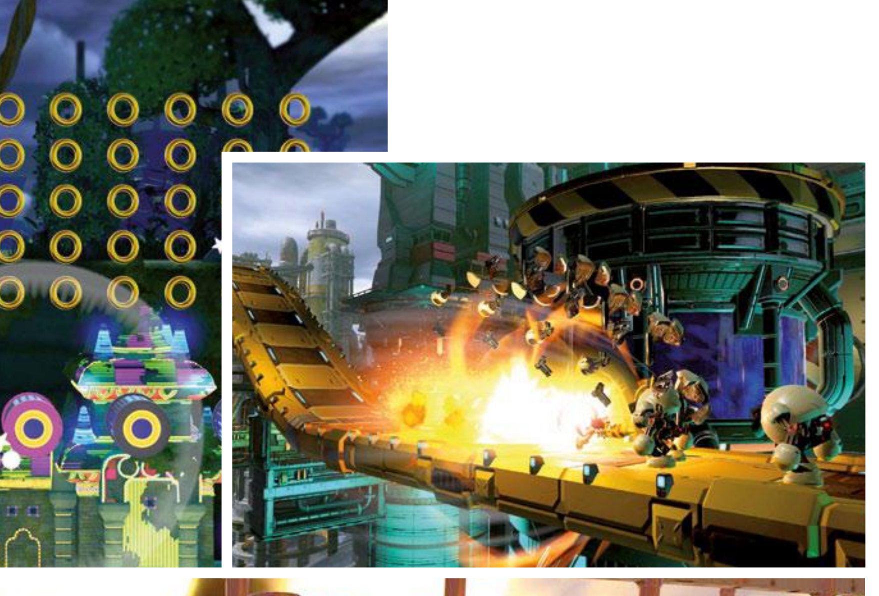
■ Casino Forest será una zona nueva, pero tendrá elementos de Casino Night, la mítica fase de *Sonic 2*.



■ El Sonic moderno protagonizará niveles frenéticos, en los que habrá que tirar adelante sin dudar.

■ El tercer protagonista usará habilidades y gadgets que los dos Sonic no tendrán.









■ Los niveles 2D recordarán a los de *Sonic Generations*, en lo jugable y en lo visual.

Las frases del mes



"Para 505 Games, el acuerdo con Remedy Entertainment es una gran oportunidad de pasar al siguiente nivel"

Raffi Galante. Director ejecutivo de Digital Bros



"El desarrollo de Spec Ops: The Line fue tan duro que todos los que trabajamos en él preferiríamos comer cristales antes que hacer otra entrega"

Walt Williams. Guionista de *Spec Ops: The Line*



"El mercado de las 3D avanzaba demasiado rápido, y Saturn y PlayStation terminaron por enterrar el proyecto de Star Fox 2"

Dylan Cuthbert. Programador de *Star Fox 2*



"Desde que vi el final del primer Assassin's Creed, pensé que la saga debía viajar a Egipto"

Ismail Ashraf. Director de *Assassin's Creed Origins*

"Es importante recordar la historia para que no vuelva a suceder, porque la gente que luchó en la II Guerra Mundial no la puede contar"

Michael Condrey. Cofundador de Sledgehammer Games



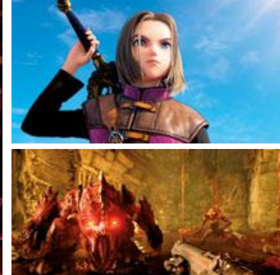
"Tratar abiertamente con la comunidad da miedo: en general, la nuestra es increíble, pero también hay mala gente"

Jeff Kaplan. Director de *Overwatch*

"Me gustaría seguir trabajando en Final Fantasy XIV durante diez años, si el juego tiene éxito"

Naoki Yoshida. Director de *Final Fantasy XIV*





Conversiones con ambición

En cuanto a juegos AAA, Square Enix ha confirmado que la versión de *Dragon Quest XI* para Switch usará Unreal Engine 4, por lo que se parecerá más a la de PS4 que a la de 3DS. *Doom* también tendrá los mismos gráficos, aunque rebajados a 720p y 30 fps.



De forma desenfadada, Never Stop Sneaking será una continua sucesión de guiños a *Metal Gear Solid*.

ANUNCIOS / SWITCH

Switch y sus cantos de sirena indie

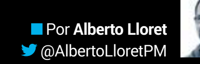
Tras su enorme éxito, muchos estudios se han subido al carro de la consola de Nintendo, para la que no paran de anunciarse juegos, sobre todo indies

No pasa una semana sin que se confirme la llegada a Switch de nuevos títulos. El éxito de la consola ha hecho que muchas compañías vean en ella otro mercado más donde rentabilizar sus desarrollos, por lo que no es de extrañar el apoyo que está recibiendo por parte de Bethesda, Ubisoft, Bandai Namco, Square Enix, Sega, Rockstar y tantas otras de cara a la recepción de juegos multiplataforma. A priori, las superproducciones de esas third parties van a ser siempre un poco peores que en otras consolas en materia técnica, pero eso no sucede tanto con los juegos indies, que le van a la máquina como anillo al dedo, gracias al combo de la pantalla HD y la portabilidad.

Los dos últimos juegos en anunciarse han sido *Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today* y *Fear Effect: Sedna*. El primero es la aventura gráfica de los españoles Fictiorama, ya lanzada en otros sistemas, que nos pone en la piel de un hombre que no recuerda su pasado y debe investigar por qué el mundo está al borde del abismo. Por su parte, el segundo es un juego de estrategia en tiempo real que llegará a comienzos de 2018 —también a PS4, Xbox One y PC—, con perspectiva isométrica y la posibilidad de manejar a cinco personajes a la vez.

Sin embargo, el anuncio más apetecible del mes ha sido *Never Stop Sneaking*, éste en rigurosa exclusiva. Se trata de una aventura de acción y sigilo desarrollada por Dean Dodrill, creador de *Dust: An Elysian Tail*. Su peculiaridad es que será un homenaje al primer *Metal Gear Solid*, con gráficos poligonales "cuadradotes" y muchos planos cenitales. Los escenarios se generarán de forma procedural y habrá grandes dosis de humor.

Pulsa Start

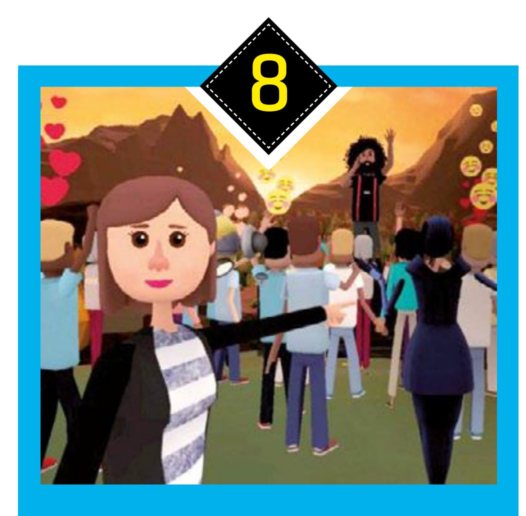




INCENTIVOS QUE NI LO SON NI DEBERÍAN SERLO...

Quizás soy un poco tiquismiquis, quizás un poco exigente, a lo peor un gruñón recalcitrante... pero qué queréis que os diga: me fastidia sobremanera la dirección que están tomando algunos acontecimientos. Más allá de la proliferación de las "loot boxes", de la que damos cuenta en la polémica del mes y que, en el fondo, me da igual siempre que no afecte a la jugabilidad, hay otras prácticas que me molestan más. Muchas tienen que ver con los "incentivos" de compra. Uno de los más recurrentes, y que incluso se da en las ediciones especiales de muchos juegos, son los denominados "libros". Muchas veces, para presentar estos "libros", se realiza un montaje ficticio con la portada y alguna página del interior. En ocasiones, se suele presentar como un grueso volumen... que, al llegar a nuestras manos, no pasa de panfleto. De hecho, según la Unesco, se considera libro si tiene 49 páginas o más (en caso contrario, se denomina folleto, aunque suene peor). El último caso con el que me he topado, a título individual, como comprador, es relativamente reciente. Se trata de la edición Critical Mass de *Velocity 2X*, un juego que disfruté como un cosaco en versión digital en PS Vita y que he comprado en formato físico para conservarlo. Al hacer la reserva, la edición Critical Mass incluía un libro de arte, sin especificar páginas, pero la imagen no dejaba lugar a dudas: era un volumen rectangular y relativamente "grueso". ¿Podéis imaginar lo que recibí? Efectivamente, un pequeño "panfleto" de veintiocho páginas, con tapa blanda. El juego me lo iba a comprar igualmente y el "libro" de arte lo considero un extra... pero creo que este tipo prácticas dañan más la imagen del producto que ayudarlo a destacar. Si lo que vas a regalar es un pequeño extra, mejor dejarlo claro que no mostrar de forma explícita un "ladrillo" de papel que no se corresponde con la realidad. Pero no es la única práctica criticable. Hay otra que me "enerva" más y que, cada año que pasa, va ganando adeptos. Son las ediciones que dan acceso al juego "tres días" antes del lanzamiento oficial. Este año, lo hemos visto ya con *Forza 7*, al que le va a seguir, por ejemplo, *Star Wars Battlefront II*. Es una práctica que me parece lamentable por una sencilla razón: al ser experiencias con un fuerte componente online, dar una "ventaja" de tres días a los jugadores que paguen por una edición determinada es romper las reglas del juego. Los que lo compren el 14 de noviembre, y no tengan vida más allá de la pantalla, podrán subir de nivel y desbloquear coches o cartas estelares y mejoras a placer, convirtiendo automáticamente a los compradores del día 17 en jugadores "de segunda", sobre todo durante los primeros días. Pero, como decía al principio, quizá es cosa mía, que soy un gruñón exigente que quiere el mismo trato para todos... ■

« Otra práctica que cada año va ganando más adeptos son las ediciones que dan acceso al juego "tres días" antes del lanzamiento oficial »



NUEVOS DATOS ■ REALIDAD VIRTUAL

Empujoncitos para ayudar a la realidad virtual

Sony revisa PS VR, otros visores se rebajan y Microsoft compra una app

La realidad virtual ha tenido un arranque lento, pero las compañías van a seguir apostando fuerte por ella. Sin ir más lejos, Sony acaba de lanzar una versión revisada de PS VR, el modelo CUH-ZVR2, que incluye unos auriculares integrados en el casco, un cable de conexión más pequeño y un procesador actualizado con un filtro HDR. Mantiene el mismo precio que el casco original, es decir, 399 euros.

Hablando de precios, recientemente, tanto HTC Vive como Oculus Rift experimentaron sendas rebajas y, ahora, se pueden adquirir por 599 y 449 euros, respectivamente. Asimismo, Facebook acaba de anunciar Oculus Go, un casco de gama media que se lanzará a principios de 2018 y que costará sólo 199 dólares.

Mientras, Microsoft, que sigue trabajando en la realidad aumentada de HoloLens, ha anunciado la adquisición de AltspaceVR, una red social de realidad virtual. Esta app anunció su cierre en julio, pero la compañía la ha salvado y, con ella, quiere fomentar la comunidad. ■



9

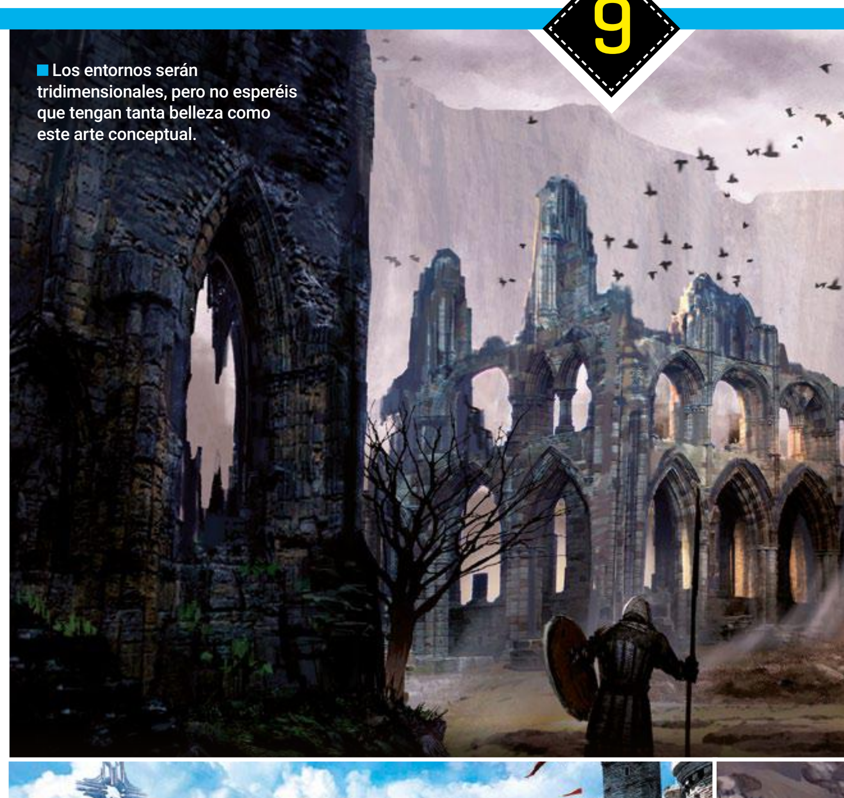
NUEVOS DATOS / PS4 - ONE - SWITCH - PC

Cantares de gesta que traspasan la frontera consolera

Unsung Story, cuyo desarrollo se ha reiniciado, llegará a PS4, One y Switch

Los proyectos que se financian en Kickstarter tienden a retrasarse, y la palma se la lleva *Unsung Story: Tale of the Guardians*, que recibió 660.000 dólares en 2014 y que, tres años después... ha reiniciado su desarrollo, tras pasar de las manos de Playdek a las de Little Orbit, no sin alguna que otra chapuza en la gestión de las recompensas que se les habían prometido a los mecenas. Lo bueno es que, inicialmente, iba a ser sólo un juego para PC y tablets, pero, ahora, está destinado a PS4, Xbox One, Switch y PC.

Pese al reseteo, el nuevo estudio pretende hacer exactamente lo que se había prometido. Aunque Yasumi Matsuno ya no está a bordo del proyecto, la idea es hacer un RPG táctico que recupere el espíritu de juegos de PSOne como *Vagrant Story* y *Final Fantasy Tactics*, con combates por turnos, clases y profesiones. Así, conoceremos las historias de diversos guerreros que lucharon en una guerra de 77 años, en el mundo fantástico de Rasfalia. La historia de cada héroe será un episodio, y no faltarán las alianzas, las venganzas...



Los entornos serán tridimensionales, pero no esperéis que tengan tanta belleza como este arte conceptual.





10

ANUNCIOS / COMMODORE 64 - ATARI

Las máquinas del pasado vuelven de diferentes formas

Tras el éxito de NES y SNES Mini, en el futuro próximo van a ser muchas las "resurrecciones", como las de Commodore 64 y Atari

El retro está más de moda que nunca. Con SNES Mini ya en la calle, se acaba de anunciar Commodore 64 Mini, una versión reducida del mítico ordenador de 8 bits de la década de los 80. Desarrollado por Retro Games y previsto para 2018, vendrá con un joystick con USB, HDMI y 64 juegos en memoria, entre los que se contarán *Uridium*, *Paradroid*, *Hawkeye*, *Nebulus*... Se podrán guardar partidas y ya no habrá que esperar una eternidad a que los juegos se carguen.

Al mismo tiempo, se han conocido nuevos detalles de Ataribox, la máquina que permitirá jugar a juegos antiguos de Atari y, a priori, también a otros nuevos. Su lanzamiento está previsto para primavera de 2018 y el precio oscilará entre 250 y 300 euros.

Como curiosidad, en vista del fenómeno retro, un artista sueco llamado Love Hulten ha anunciado Zette System, una consola retro de la que sólo se producirán veinticinco unidades y que emulará sistemas desde Atari hasta SNES. Prevista para noviembre, contará con un miniproyector, acabado en madera, varios módulos... y un precio prohibitivo de 1.900 euros.



Ataribox tendrá contenidos retro... y nuevos, aunque poco se sabe de esto último.

Los combates, que se desarrollarán por turnos, se basarán en un sistema de movimiento triangular.



C64 Mini contará con un joystick como los de antaño, aunque las teclas de la unidad central no serán funcionales.

Zette System parecerá un radiocassete, pero sus módulos se podrán separar y contarán con batería, para poder jugar sin depender de enchufes eléctricos.

Hikikomori

Por **Borja Abadíe**
@BorjaAbadie



LOS MICROPAGOS, UN PROBLEMA NO TAN MÓVIL

Esto de utilizar dinero real para comprar determinadas cosas virtuales dentro de un juego existe desde hace tiempo en la industria. En los últimos años, se ha convertido en un estándar para los juegos free-to-play, tanto en dispositivos móviles como en consolas o PC. En estos casos, quiero dejarlo claro, me parece una práctica normal. Los desarrolladores necesitan recuperar la inversión que han realizado para crear un juego y, además, sacar algo de beneficio por el camino. Sin embargo, los micropagos están levantando mucha polémica precisamente porque se han mudado del barrio móvil y ya se incluyen, con más frecuencia de la que parece aceptable, en juegos AAA que les cuestan 70 euros a los usuarios. Los ejemplos de estas últimas semanas son claros y numerosos: *NBA 2K18*, *Sombras de Guerra*, *Forza Motorsport 7*, *Star Wars Battlefront II*...

Me gustaría diferenciar, eso sí, entre los micropagos que se centran en lo puramente cosmético y aquellos que afectan a la jugabilidad. Por ejemplo, en *Destiny 2*, puedes pagar para hacerte con engramas luminosos, que te pueden otorgar nuevos bailes, gestos, naves o colibríes, entre otros objetos de personalización. Sin embargo, nada de esto afecta a la jugabilidad. No puedo decir lo mismo del modo Mi Carrera de *NBA 2K18*, en el que el dinero real sirve para mejorar las habilidades de nuestro jugador, que luego puede encestar triples mejor de lo que lo hará el jugador de alguien que no haya pasado por caja. Las cajas de "loot" son otra de las nuevas modas. Por un "módico" precio, puedes hacerte con estos cofres de los que recibes objetos aleatorios, como sucederá en el próximo *Battlefront II*, por ejemplo. Los ítems que recibimos no son sólo apariencias con las que fardar en el multijugador, sino que también obtenemos nuevas habilidades para cada tipo de clase que pueden suponer una diferencia más que notable durante los combates. Hay que valorar, eso sí, hasta qué punto se pueden obtener las mismas ventajas simplemente jugando y sin rascarnos el bolsillo, pero no deja de ser una práctica que me parece (siempre que afecte a lo jugable) completamente injustificada. Es algo que arruina la experiencia de juego y siembra diferencias entre los jugadores que pagan y los que no. Sí, ya sé que cada cual hace lo que quiere con su dinero, pero eso no es excusa para dividir a la comunidad.

¿Quién tiene la culpa de esto? Pues, por un lado, los usuarios, que caemos en la trampa y les damos buenas razones para implementar este tipo de prácticas y modelos de negocio. Por el otro, las distribuidoras que, y lo sé de buena tinta, presionan a algunos desarrolladores obligándolos a incluir micropagos en sus juegos. En mi opinión, habría que exigir que los juegos con micropagos "jugables" fuesen gratuitos. Si no, "al carrer".

“Los micropagos se han mudado del barrio móvil y ya se incluyen, con más frecuencia de la aceptable, en juegos AAA que cuestan 70 €”

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1. **Super Mario Odyssey** ..... Switch
2. Zelda: Breath of the Wild ..... Switch-Wii U
3. Horizon: Zero Dawn PS4
4. Sombras de Guerra ..... Multi
5. Resident Evil 7: Biohazard ..... Multi
6. Persona 5 ..... PS4-PS3
7. Metroid: Samus Returns 3DS
8. Cuphead ..... One
9. South Park: Retaguardia en... ..... Multi
10. Uncharted: El legado perdido PS4



SUPER MARIO ODYSSEY. Recupera el verdadero significado de la palabra "jugar", entendida como probar, explorar... divertirse.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Cuphead** ..... One-PC
2. Sonic Mania ..... Multi
3. Yakuza Kiwami PS4
4. Zelda: Breath of the Wild ..... Switch-Wii U
5. Horizon: Zero Dawn PS4
6. Project CARS 2 ..... Multi
7. Sombras de Guerra ..... Multi
8. Forza Motorsport 7 ..... One-PC
9. Metroid: Samus Returns 3DS
10. FIFA 18 ..... Multi



CUPHEAD. Dibujos animados interactivos, una dificultad diablesca, cooperativo local... He disfrutado como un niño de esta maravilla.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Horizon: Zero Dawn** PS4
2. Zelda: Breath of the Wild ..... Switch-Wii U
3. Super Mario Odyssey ..... Switch
4. Destiny 2 ..... Multi
5. Uncharted 4 ..... PS4
6. The Witcher 3: Wild Hunt ..... Multi
7. Metal Gear Solid V ..... Multi
8. Metroid: Samus Returns 3DS
9. Battlefield 1 ..... Multi
10. Sombras de Guerra ..... Multi



METROID: SAMUS RETURNS. Una demostración de la fuerza que le queda a 3DS y de lo que pueden hacer los estudios españoles.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **Persona 5** PS4-PS3
2. Zelda: Breath of the Wild ..... Switch-Wii U
3. The Witcher 3: Wild Hunt ..... Multi
4. NieR Automata PS4-PC
5. Destiny 2 ..... Multi
6. Cuphead ..... One-PC
7. Forza Motorsport 7 ..... One-PC
8. Yakuza 0 ..... PS4
9. Life is Strange ..... Multi
10. Hellblade: Senua's Sacrifice PS4-PC



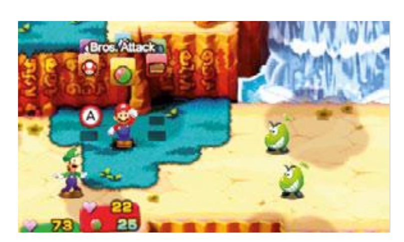
ZELDA: BREATH OF THE WILD. Llego tarde, pero ya tengo Switch y el juego es bestial. Un ejemplo de cómo debe ser un mundo abierto.

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Zelda: Breath of the Wild** ..... Switch-Wii U
2. Shin Megami Tensei IV: Apocalypse 3DS
3. Persona 5 ..... PS4-PS3
4. Metroid: Samus Returns 3DS
5. Mario & Luigi: Superstars Saga 3DS
6. El misterioso viaje de Layton 3DS
7. Fire Emblem Echoes 3DS
8. Mario Kart 8 Deluxe ..... Switch
9. Splatoon 2 ..... Switch
10. Guardians of the Galaxy ..... Multi



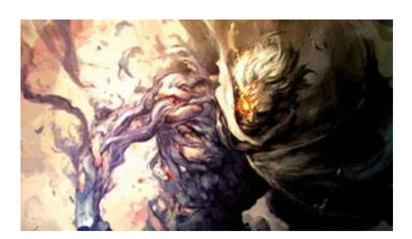
MARIO AND LUIGI. Pasan los años y 3DS sigue en plena forma. Prueba de ello son dos lanzamientos como éste y el nuevo Layton.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Zelda: Breath of the Wild** ..... Switch-Wii U
2. Metroid: Samus Returns 3DS
3. NieR Automata PS4-PC
4. Bloodborne PS4
5. Doom ..... Multi
6. Prey ..... Multi
7. Horizon: Zero Dawn PS4
8. Sombras de Guerra ..... Multi
9. Raiders of the Broken Planet ..... Multi
10. Metal Gear Solid V ..... Multi



RAIDERS OF THE BROKEN PLANET. Me he sorprendido a mí mismo volviendo a él durante varios días, y eso que no soy de multis.

Es casi imposible dar abasto con tantos juegos de calidad cada mes, pero se hace lo que se puede.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1. **Doom** ... Multi
2. Zelda: Breath of the Wild ... Switch-Wii U
3. Horizon: Zero Dawn ... PS4
4. Sonic Mania ... Multi
5. Cuphead ... One-PC
6. Quantum Break ... One-PC
7. Uncharted 4 ... PS4
8. The Evil Within 2 ... Multi
9. Rayman Legends ... Multi
10. Thimbleweed Park ... Multi



CUPHEAD. Es más difícil que un cierre en Hobby Consolas, pero apasiona tanto como descubrir la cara de Yen. Recomendadísimo.

SERGIO MARTÍN



@replicante64

1. **Super Mario Odyssey** ... Switch
2. Zelda: Breath of the Wild ... Switch-Wii U
3. Sombras de Guerra ... Multi
4. Destiny 2 ... Multi
5. Metroid: Samus Returns ... 3DS
6. The Evil Within 2 ... Multi
7. Cuphead ... One-PC
8. Rise of the Tomb Raider ... Multi
9. Ori and the Blind Forest ... One-PC
10. F1 2017 ... Multi



SUPER MARIO ODYSSEY. Una aventura plataformera única y maravillosa que nos recuerda por qué nos gustan tanto los videojuegos.

Cartas desde Yamanose

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



LA EMPATÍA COMO FACTOR INTANGIBLE DE UN JUEGO

Muchas veces, tendemos a reducir los videojuegos a lo que va desfilando por la pantalla de forma rutinaria: la jugabilidad, los gráficos, el guión, la banda sonora... Sin embargo, detrás de todo eso, hay unas personas que se han dejado la vida por sacar adelante cada proyecto, y eso es algo que valoro más cada día desde que estoy metido en esta industria.

Saco esto a colación porque me ha pasado con *Cuphead* este mes. Siempre he dicho que soy un detractor absoluto del formato digital, pero, en este caso, me he obligado a mí mismo a pasar por el aro. No sólo porque su concepto sea maravilloso, sino también porque sus creadores, los hermanos Chad y Jared Moldenhauer, hipotecaron su casa para sacar adelante el proyecto. Me alegro de haber contribuido a que el juego lleve más de un millón de unidades vendidas, y volveré a picar cuando se lance en físico. Esos dos chicos se lo merecen. También pasé por el aro digital de *Sonic Mania*, además de porque crecí con las entregas de Mega Drive, por rendir pleitesía al trabajo de un desarrollador humilde como Christian Whitehead.

Algo similar ha sucedido con *Hellblade: Senua's Sacrifice*, aunque aquí he de reconocer que se me fue el santo al cielo y no contribuí a la causa. Por iniciativa de Ninja Theory, todo el dinero recaudado el 10 de octubre por las ventas del juego se ha destinado a proyectos sociales relacionados con la salud mental. También hemos tenido el caso triste de ver cómo Hidetaka "Swery" Suehiro no conseguía recabar apoyos suficientes para sacar adelante *The Good Life*. Ha prometido que volverá a la carga dentro de unos meses en Kickstarter, y ahí que irán mis billetes.

Y no todo se reduce a los desarrollos independientes. Este mes, hemos visto cómo EA cerraba Visceral y transformaba su aventura de Star Wars en otra cosa o cómo Volition sufría despidos tras el batacazo de *Agents of Mayhem*. Duele ver que pase esto y que, mientras, otras sagas que no arriesgan ni lo más mínimo vendan a espuertas. Ojalá hubiera apoyado más a esos dos estudios, pero son cosas imprevisibles y que, a posteriori, ya no tienen arreglo. Obviamente, los usuarios no somos una ONG y no se pueden comprar veinte juegos al mes, pero, a poco que un título tenga una mínima calidad, me interese y el estudio necesite mi ayuda, yo me veo en la obligación moral de aportar mi granito de arena.

También está el factor de la empatía emocional, algo que aprecias cuando visitas estudios o entrevistas a desarrolladores. Que alguien sea cercano, amable, humilde, apasionado y humano ayuda a "vender" el producto, en contraste con la soberbia que se gastan algunos. En definitiva, más allá de la fría nota con que sea calificado un juego, de sus gráficos o de su control, detrás pueden existir unos factores intangibles que a mí me gusta premiar.

«Detrás de cada juego, hay unas personas que se han dejado la vida por sacar adelante el proyecto, y eso es algo que valoro más cada día que pasa»



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Y seguimos con más periodismo; el que tendrás que ejercer para contrastar realidad e invención, aunque, sorprendentemente, la mayoría de estas diez noticias son verídicas. ¿Adivinas cuáles?

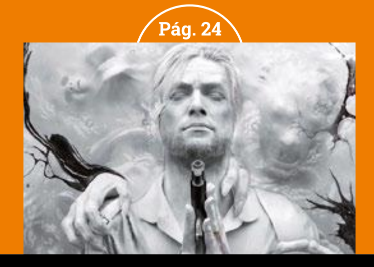
1

UBISOFT ORGANIZA UN CONCURSO DE PEDOS PARA PROMOCIONAR EL NUEVO SOUTH "FART"

Menudo "pedazo" de campaña la de *South Park: Retaguardia en peligro*. En un nuevo alarde de transgresión escatológica, los responsables de la veterana serie animada y Ubisoft han ideado una competición para buscar "el pedo perfecto". El premio: un viaje a San Francisco para grabar la flatulencia ganadora e incluirla en el juego. Cientos de participantes han plagado la web IAmTheFart.com de vídeos en los que airean su sonada habilidad para someterse al "pedómetro" del público y un jurado de expertos en la materia... gaseosa. Como podéis vislumbrar en las fotos, Ubisoft ha aprovechado la ocasión para parodiar los programas de cazatalentos como La Voz (tronos incluidos), Got Talent, Factor X o el resucitado Operación Triunfo. Al menos, los triunfitos de I Am the Fart ya suenan mejor que Juan Camús. "Pedemos" disculpas al aludido por esta desafortunada broma.

■ DE UBI ME LO "ESPEDO" ■ HUELE A BULO

Pág. 24



LA OTRA CARA

No te dejes engañar... excepto aquí

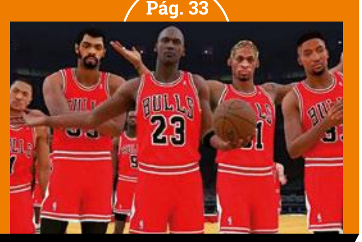
Pág. 28



LA COMUNIDAD

La encuesta del mes os va a animar

Pág. 33



LA POLÉMICA

Las cajas de botín: ¿vale ya o qué?

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

2 SOMBRAS DE POLÉMICA INVADEN LA TIERRA MEDIA: LA OTRA MEDIA SE DESBLOQUEARÁ CON MICROPAGOS

Lo de las microtransacciones está llegado tan lejos que ya no se libra ni Mordor, donde se han instalado parquímetros para acceder a la mitad restante de *La Tierra Media: Sombras de Guerra*, si es que os queda calderilla tras pasea📱ros por el barrio de *NBA 2K18*. Pero, volviendo al título de Monolith Productions, no os fiéis de quien diga que aquí los micropagos sólo se utilizan para mejorar el equipo, reclutar soldados o conseguir potenciadores de experiencia, porque, una vez alcanzada la zona de Minas Morgul, se nos ha aparecido el dueño del bazar para pedirnos unas monedas a cambio de permitirnos continuar. Ante nuestra insistente negativa, nos ha solicitado "un cigarrito" y se ha marchado con un "gracias, jefe", pero, ya sólo con la cantidad de jugadores que aceptarán pasar por caja, Sauron tendrá botín suficiente para pagarles la Seguridad Social a todos los orcos. No lo hará.

■ FIJO QUE ERA PA' DROGA ■ POCO FALTA



3 Wolfenstein II se moja con el lema "Make America Nazi-Free Again".

Así está promocionando Bethesda su shooter antifascista en redes sociales, una forma ingeniosa de jugar con la premisa del título, donde los nazis triunfan y toman el control de Europa y EE.UU. Cada mes está más difícil esto de "realidad o ficción".

☐ ZASCA A GOEBBELS
☐ NO HAGÁIS ILUSIONES

MANOLO LAMA LA LÍA Y FILTRA POR ERROR EL FIFA MUNDIAL DE RUSIA

Si Manolo Lama ya hablaba demasiado en sus narraciones, esta vez se ha ganado el Micrófono de Oro a la pifia del año por confirmar la presunta existencia y la fecha de *FIFA Mundial de Rusia 2018*. Fue en El Partidazo de COPE, donde intervenía por teléfono mientras Juanma Castaño le preguntaba a Daniel Montes, responsable de marketing de EA España, si habrá "un *FIFA Mundial* cuando acabe esta temporada". En ese momento, Lama interrumpió al representante, cuyo gesto fue transmutando desde la negación desesperada hasta un poético "facepalm" mientras asistía atónito a la primicia del locutor: "Sí, en diciembre grabo el *FIFA Mundial*... Creo que sale luego en febrero o marzo". Y quizá sea el último que narra.

☐ AY, MI MADRE, EL BICHO... ☐ HABRÍA SIDO UN AUTOGOLAZO



LOS ENEMIGOS DE THE EVIL WITHIN 2 SERÁN INTELIGENTES POR UN DÍA

The Evil Within 2 no podía dejar pasar una efeméride tan esperada como la noche de Halloween, y Tango Gameworks lo va a celebrar por todo lo alto: implementando inteligencia a las criaturas del juego, pero sólo durante un día en todo el año, el 31 de octubre a partir de las 00:00 horas. Mediante una actualización prevista para todas sus versiones, dejará de ser tan sencillo despistar a los enemigos cuando nos persigan: ya no bastará con dar vueltas alrededor de un árbol para darles esquinazo, ni se quedarán atascados en obstáculos del entorno cuando vayan a por nosotros. Por si fuera poco, nuestros aliados apuntarán hacia ellos y no en dirección contraria. Según Shinji Mikami, "no es que les falte un hervor a los enemigos, es que hemos reservado la IA para esta noche tan especial". Pues se agradece, pero ojalá todos los días fueran Halloween.

■ ESTOS SÍ SON LISTOS ■ NI POR ÉSAS



6 LawBreakers bate su récord inverso de jugadores online: diez.

Cliffy B. declaró que no lanzaría su shooter en Switch porque "le faltaban botones". Pues ya son más que los diez jugadores simultáneos que se conectaron en Steam el 12 de octubre, la cantidad justa para un cinco contra cinco. Que lo hagan pay-to-play; un sueldo por jugar y solucionado.

☐ QUE LO LLAMEN LOW BREAKERS ☐ Y SIGUEN SOBRANDO







LOS MODS DE ZELDA: BOTW SE NOS HAN IDO DE LAS MANOS

"Y por eso no podemos tener cosas bonitas", dijo Lisa Simpson cuando Homer destrozó su robot tras llenarlo de cerveza, y algo parecido ha pasado en cuanto los "modders" han llevado el concepto de libertad en Hyrule hasta el infinito... ¡y más allá! Sí, han convertido a Link en el vaquero Woody de Toy Story, y a su paravela en Buzz Lightyear, pero aún más impactante ha sido ver a Shrek haciendo de Hinox mientras perseguía a Steve de *Minecraft*, junto al tren de Thomas y sus Amigos. Y tampoco nos podemos olvidar de "Waluigi of the Wild" montando a caballo, ni de Goku deslizándose ladera abajo sobre su nube mágica, o de Carl Johnson, el protagonista de *GTA: San Andreas*, machacando Moblins y haciéndose selfies al margen de la ley. A ver cómo encajamos esto en la cronología de *Zelda*. La pregunta es: ¿ha llegado la ciencia demasiado lejos?".

■ ESTAMOS JUGANDO A SER HYLIA ■ A VER, PASAD EL "LINK"



DISEÑADOR DESPEDIDO POR DESEAR LA MUERTE A UN TROL

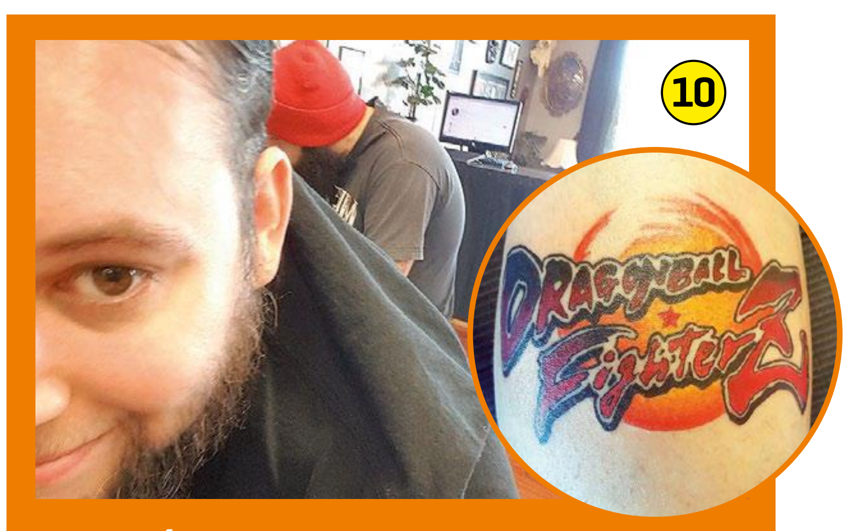
Ten cuidado con lo que deseas... que te pueden estar leyendo medio Reddit y tus jefes del curro. Bien lo sabe Aaron Rutledge, ahora exdiseñador de Riot Games, que, en un calentón del que aún se está arrepintiendo, le deseó una muerte horrible al "streamer" Tyler Steinkamp (el de la foto, que no es Rafa Mora), conocido como el "jugador más tóxico de Norteamérica" por sus constantes troleos, provocaciones e insultos a otros jugadores de *League of Legends*. Concretamente, la frase que ha provocado el despido fulminante del artista es la siguiente: "Honestamente, estaría bien que se muriera de una sobredosis de cocaína o de un cáncer testicular por todos los esteroides". La compañía ya ha pedido profundas disculpas al aludido y a toda la comunidad, al igual que el exempleado, quien ha borrado todos sus perfiles en redes sociales. Descanse en paro.

☐ ¿Y CUÁL DE LOS DOS ERA EL TROL? ☐ NO INTOXIQUÉIS



Varios especuladores, hospitalizados al comerse sus SNES Mini. El stock suficiente de Nintendo Classic Mini SNES está provocando casos de indigestión: "Compré cuatro para revenderlas por 150 € y me las he tenido que zampar", admite un estafador anónimo.

☐ MENOS MAL QUE ES MINI ☐ CUESTA TRAGARLA



SE TATÚA EL LOGO DE DB FIGHTERZ SIN SABER SI SERÁ SU TÍTULO DEFINITIVO

La expectación de este joven ante *Dragon Ball FighterZ* es tal que no se le ha ocurrido mejor idea que grabarse su logotipo a tinta para toda la vida. La propia Bandai Namco ha subido estas fotos a su cuenta americana de Twitter, donde vemos a Jason antes y después del proceso, con su logo tintado a todo color en la pierna, pero lo que tampoco se le va a borrar de la cabeza es la respuesta pública de Arc System Works, estudio desarrollador del esperado título: "Ey, Bandai Namco, sería desternillante si ahora cambiásemos el título del juego". Como esto se cumpla de aquí al lanzamiento previsto para febrero, Jason debería pedirle al tatuador que se lo tape con un gigantesco "Amor de madre... La que os parió".

☐ ME DOLERÍA HASTA A MÍ ☐ SEGURO QUE ES UNA CALCOMANÍA

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA PROMOCIONAL DE **DESTINY 2** (PS4)

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales de *Destiny 2* para PlayStation 4. ¡Mucha suerte!



SOLUCIONES del nº 315

1 Verdadero 2 Falso 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Verdadero 6 Falso 7 Verdadero 8 Falso 9 Verdadero 10 Verdadero

GANADORES de un juego **Project CARS 2** (HC 315)

▸ Raúl Jiménez Cembellín (Salamanca) ▸ Miriam Palacios Carrillo (Sevilla) ▸ David Caballero Manzano (Cáceres)

LA COMUNIDAD

Un espacio donde opinar, votar e intercambiar posturas



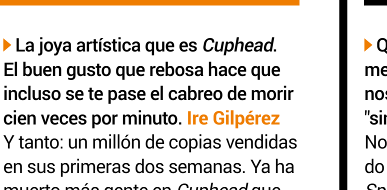
Que Rockstar esté cuidando detalles de *Red Dead Redemption II* como las animaciones de los testículos de los caballos. Xavi Salas

No te ofendas, pero ¿tú en qué partes de los tráilers te fijas? Porque creíamos que éramos los únicos. Se han currado hasta el contoneo del badajo sincronizado con el trote y el galope. Menos mal que sus jinetes llevan (con voz de Matías Prats) "vaqueros". Badum-tss.

Que, cuando lea esto, estaré jugando a *Super Mario Odyssey*. Y todavía queda *Xenoblade 2*. Histórico primer año el de Switch. Germán Fimboa
Imagina lanzarle la gorra Cappy a Kimishima para poseerlo y saber qué tiene en mente para los próximos dos años... y los códigos de sus tarjetas.

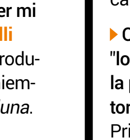
La honestidad de Phil Spencer cuando dice que "Xbox One X no es una consola para todo el mundo". Pedro Garciarena
No le creas, lo dice porque no quiere quedarse sin la suya. Pues hala, ya nos la ha vendido: 500 € que van para la Fundación de Psicología Inversa.

El maratón de terror que me voy a pegar este Halloween, empezando por *Viernes 13*. Ana Torres
Perdona, pero ¿no sería más lógico empezar por Viernes 1? Perdón.



La joya artística que es *Cuphead*. El buen gusto que rebosa hace que incluso se te pase el cabreo de morir cien veces por minuto. Ire Gilpérez
Y tanto: un millón de copias vendidas en sus primeras dos semanas. Ya ha muerto más gente en *Cuphead* que en la historia de la humanidad.

Los poco que falta para recoger mi *Pokémon Ultraluna*. Fran Padialli
Pero sé discreto, que se están produciendo enfrentamientos entre miembros de UltraSur y fans de *Ultraluna*. Lo de siempre: las dos Alolas.



Descubrir dos obras maestras en SNES Mini: *Super Metroid* y *Castlevania IV*; sublimes. Mike Rockmero
¿¡Que no las jugaste en la SNES original!? En cualquier foro de videojuegos, ya te habrían quitado la placa de "gamer" y reportado por indigno.



Que, a partir de ahora, vaya a ser capaz de conducir un IndyCar o un coche de rallycross por circuitos históricos como Monza o Le Mans. ¡Gracias, *Project CARS 2*! Caio Yoo

Y añade el Papamóvil con el próximo pack descargable, que incluirá Batmóvil, Rayo McQueen, Herbie, un coche de la Guardia Civil y el último buga de Cristiano Ronaldo. Nota: éste cambiará cada día.



Los nuevos mandos de Hori para PS4, una copia clara de los Joy-Con de Switch. Y, ahora, ¿qué toca? ¿Una PS Vita con carriles para engancharlos? Oscarito Rengifo

Bienvenido a "Blade Runner 2017": los Mini Wired GamePad de Hori son, en realidad, replicantes. No es la primera vez que Sony desarrolla una idea de Nintendo hasta convertirla en un modelo Nexus 6...

Que EA haya cerrado Visceral Games y su Star Wars cambie de manos por centrarse en una experiencia "single-player". Manmachinado
No lo han cerrado; sólo han trasladado su sede social a la nave de *Dead Space*. Y sí, es una lástima que el modelo de negocio actual pase por cargarse estudios tan notables.

Que las dichosas cajas de botín o "loot" acaben siendo la norma: soltar la pasta para obtener ventajas aleatorias sobre los demás. Javi Ela
Primero, el sistema universitario, y ahora, el virtual. Gracias, capitalismo.

Que compre la revista y mi hermano se la lleve al "trono". Maite Postigo
Alguna ventaja tendía que ofrecer el papel a estas alturas, por el bien de tu iPad. De hecho, nuestra revista debería llamarse "Juegos de Trono".

El miedo que me da *Sonic Forces*. Mi corazón me dice que crea en él, pero mi cabeza me recuerda sus últimos fiascos 3D... Borja Aguirre
Empatizamos, pero sírvate esto de consuelo: peor que *Sonic Boom* no puede ser... ¿No? ¿Oye? Responde...

La traducción del juego de mesa de *Dark Souls*: "Unión hace le fuerza". Ni con Google Translate. Belén Maui
Es lengua medieval: "Ornstein es desovado sobre el nodo del jefe primero"; "¡Increíblemente dinámica begins!". El *Dark Souls* de las traducciones.

El escándalo de Naughty Dog con acusaciones de acoso sexual por parte de un exempleado. J. Belmont
Poca broma... Se trata de David Ballard, diseñador en *Uncharted* y *The Last of Us*. El estudio lo ha negado y, sin denuncia, no pasará de ahí.



El troleo de Konami a EA Sports en Twitter por el aspecto de Sami Khedira en *FIFA 18* y *Pro Evolution Soccer 18*. Rubén GV

Aunque no deja de ser un pique sano entre community managers, parece que a Khedira no le ha molado un "pelo" recordar su anterior peinado al verse en *FIFA 18*. Bueno, eso nos pasa a todos... menos a Iniesta y Robben. A ver si EA actualiza el álbum capilar para *FIFA 19*.

Por Gustavo Acero @Gustarfox

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



GALERÍA FANART



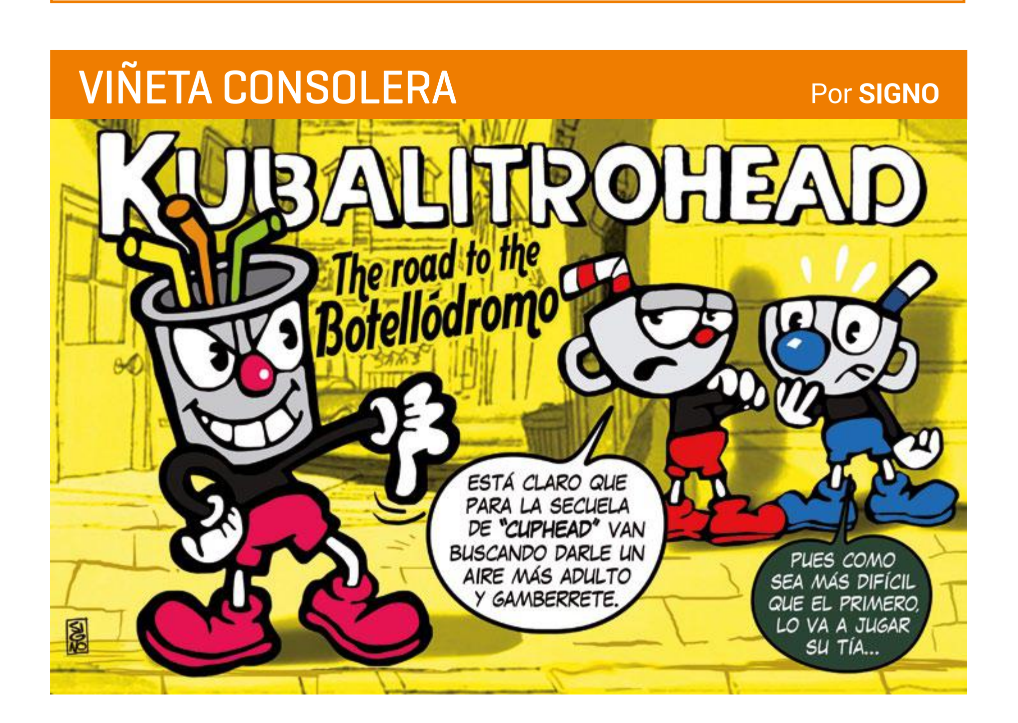
Bethesda



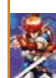
Herioc107 (Deviantart)

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



LO MEJOR DEL TIMELINE



Alundra89 WEB

"Switch está recibiendo apoyo, pero, para sacar los juegos recortados o llenos de fallos, mejor que se los ahorren o los saquen más tarde. Eso sí, estoy viciado a *Thimbleweed Park*."



on3ManU WEB

"Tengo que rectificar: *FIFA 18* merece la pena en Switch. Como punto negativo, pagas el mismo precio por menos contenido."



@Naruedyoh TWITTER

"Me alegra mucho el éxito de *Cuphead*. Recordad que los chachos rehipotecaron su casa para que saliera adelante."



Quierocomentar WEB

"Entiendo que algunos quieran que haya vidas, pero, si lo piensas, en juegos como *Mario Odyssey* o *Uncharted*, no tienen sentido."



Valmont_ WEB

"Del catálogo de SNES Mini, yo dejaría *Zelda* para Navidad. Jugar en esa época es como sentir que vienen los Reyes Magos."



coco360 WEB

"Para sacar ediciones GOTY, deberían sacar unas cuantas expansiones primero, y no hacerlo tan rápido como con *Horizon*."



Lexxgamer21YT WEB

"Estuve en la Barcelona Games World y es, simplemente, increíble. Se podía jugar a juegos que aún no han salido, cosa que parecía exclusiva de las ferias líderes."



hola32a WEB

"En el catálogo de 3DS, se echa en falta la creación de IP nuevas, algo que existió más en DS. Me parece demasiado continuista."



Antescod WEB

"Como comprador, quisiera saber qué derecho tengo a quejarme por la deriva de *Fortnite*. El 'battle royale' no tiene nada que ver con la idea que se vendió."



Larsus WEB

"Me gusta que *Player Unknown's* quizá tenga juego cruzado entre PC y One, pero la de conflictos que va a traer, como la cansina discusión de si jugar con mando a shooters es de idiotas."

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Este mes, la cosa va de homenajes de todos los colores y de pifias que avergonzarían hasta al delantero más tuercebotas del mundo.



ASÍ ERA JACK BAKER EN SUS AÑOS MOZOS

El canal de Youtube 98Demake ha imaginado cómo sería *Resident Evil 7* con gráficos prerrenderizados como los de antaño. Estamos jugando a ser dioses y, pronto, las remasterizaciones y los remakes van a dejar paso a adaptaciones a la baja, aunque a ésta hay que reconocerle que podría dar hasta más miedo que la obra original. Huir de un paleto como Jack Baker con aquel control ortopédico sería terrorífico.



UN PARIENTE LEJANO DE KOUME Y KOTAKE

Los capítulos más recientes de Los Simpson son veneno amasado, pero, de vez en cuando, dejan puntazos, como este homenaje a *Zelda* en el primer episodio de la temporada 29. Como si se tratara de las Twinrova, alias Koume y Kotake, en el pantano de *Majora's Mask*, el doctor Hibbert hacía de dependiente de una tienda en la que se vendían tres pociones: roja para restaurar la salud, verde para la magia y azul para ambas. Cómo no, el precio figuraba en rupias.





UN INICIO DE TEMPORADA LLENO DE CANTADAS

***FIFA* ha debutado en el estadio Lluís "Switchjar" sin haber entrenado, y eso les ha sacado los colores a sus futbolistas en forma de bug. Por otra parte, si a muchos jugadores ya les costaba decidir dónde poner el balón al tirar un penalti, la cosa se complica aún más... cuando no hay portería.** Parece que EA Sports quiso hacer un homenaje a la dualidad cromática de los Joy-Con originales de Switch, pero el daltonismo cortó la jugada en seco. En cuanto a la sustitución de las porterías tradicionales por otras imaginarias, debe de ser algún tipo de medida para fomentar el espectáculo. Lo siguiente serán campos infinitos, a lo Óliver y Benji...

LA MEMEZ DEL MES

Antonio Conte suplanta a Talion para entrenar a los orcos de Mordor

Una de dos: o Monolith usó a Antonio Conte para hacer la captura de movimientos de Talion en *Sombras de Guerra* o el entrenador del Chelsea suplantó al montaraz en el calentamiento del partidazo entre su equipo de orcos y las huestes de Sauron. Apostamos por esto último: esa melena y esos ojazos azules son inconfundibles. El italiano es perro viejo, así como un gran gestor de plantillas, y eso explicaría por qué los trasgos se muestran tan predispuestos a conquistar "Mardarcaná" sin rechistar. Además, todo en el juego huele a fútbol: el combate es una mezcla de tiki-taka y contraataques, los asedios lucen duros "catenaccios", Celebrimbor es un jeque que todo lo puede...



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: 1.362

¿Qué serie de animación adulta os gustaría ver convertida en un RPG?

1 RICK Y MORTY

51% DE VOTOS

No es de extrañar que la serie de Justin Roiland y Dan Harmon haya ganado la encuesta de este mes, pues, desde que se estrenó hace un par de años, se ha convertido en un fenómeno. Las aventuras del científico chiflado Rick y su cortito nieto Morty podrían dar mucho juego en un RPG desenfadado del estilo de los dos que ha hecho Ubisoft con *South Park*.

2 LOS SIMPSON

28% DE VOTOS

La familia más amarilla lleva en el dique seco desde 2007, cuando protagonizó un juego inspirado en la película. Es hora de que alguien vuelva a contratar a Homer, Marge, Bart, Lisa y Maggie para que demuestren su valía. Si no, siempre quedará la serie, aunque no sea ni una sombra de lo que llegó a ser.

3 PADRE DE FAMILIA

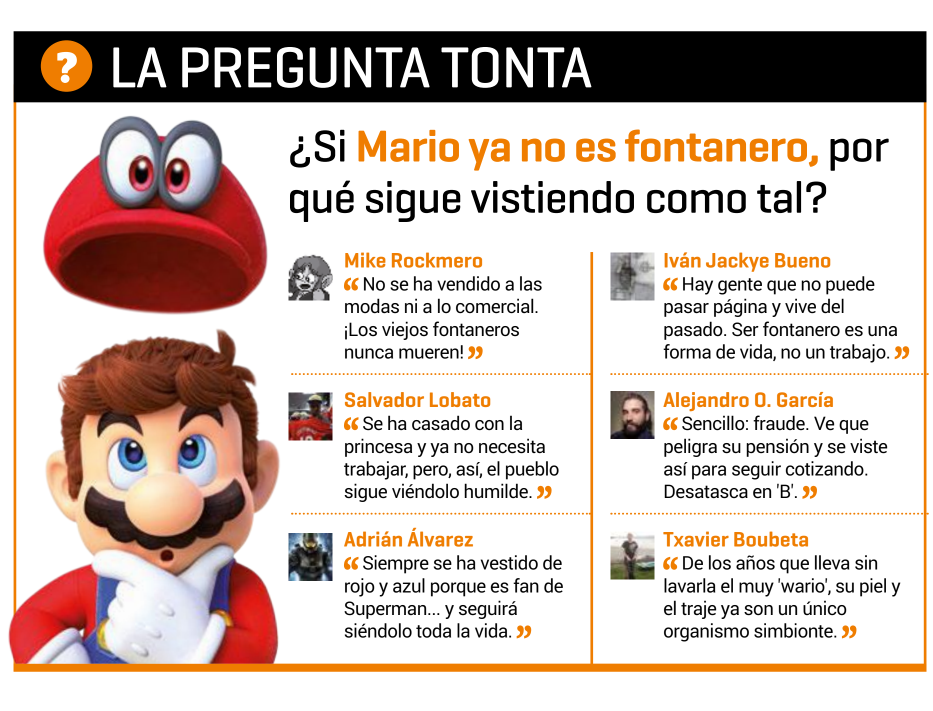
13% DE VOTOS

La familia Griffin ha protagonizado un par de juegos, todos más anodinos que la ciudad de Quahog. Sin embargo, la serie ya ha demostrado su capacidad para sacarse de la chistera mundos alternativos y parodias, como las de Star Wars y Disney, así que soñamos con ver una aventura que eche mano de algún artilugio de Stewie para plantear alguna locura.

4 OTRAS

8% DE VOTOS

En este cajón de sastre, entrarían nombres como Futurama, American Dad, BoJack Horseman o Archer. Sin duda, la creación de Matt Groening podría dar mucho juego, con sus mundos alienígenas y, sobre todo, su hilarante elenco de personajes. Sería un gran homenaje a una serie injustamente cancelada.



LA PREGUNTA TONTA

¿Si **Mario ya no es fontanero,** por qué sigue vistiendo como tal?

Mike Rockmero
« No se ha vendido a las modas ni a lo comercial. ¡Los viejos fontaneros nunca mueren! »

Salvador Lobato
« Se ha casado con la princesa y ya no necesita trabajar, pero, así, el pueblo sigue viéndolo humilde. »

Adrián Álvarez
« Siempre se ha vestido de rojo y azul porque es fan de Superman... y seguirá siéndolo toda la vida. »

Iván Jackye Bueno
« Hay gente que no puede pasar página y vive del pasado. Ser fontanero es una forma de vida, no un trabajo. »

Alejandro O. García
« Sencillo: fraude. Ve que peligra su pensión y se viste así para seguir cotizando. Desatasca en 'B'. »

Txavier Boubeta
« De los años que lleva sin lavarla el muy 'wario', su piel y el traje ya son un único organismo simbionte. »



YA SOMOS

451.000 EN FACEBOOK

www.facebook.com/hobbyconsolas

189.000 EN TWITTER

@Hobby_Consolas



SUBEN



NINJA THEORY, que puso en marcha una genial iniciativa para que el dinero de quienes compraron *Hellblade: Senua's Sacrifice* el 10 de octubre se destinara a proyectos benéficos relacionados con la salud mental.



BARCELONA GAMES WORLD, que contó con la participación de dos figuras tan ilustres del videojuego como Toru Iwatani, creador de *Pac-Man*, y Kazunori Yamauchi, responsable de la saga *Gran Turismo*.



MICHEL ANCEL ha mostrado su deseo de hacer un nuevo *Rayman*, aunque, de momento, está enfrascado con *Beyond Good and Evil 2* y *Wild*. Por lo pronto, esperamos que este último se deje ver en Paris Games Week.



NINTENDO podría estar trabajando en una nueva versión de Game Boy, según se deduce del registro de una patente. Previsiblemente, seguiría la línea de NES y SNES Mini, con juegos preinstalados en memoria.

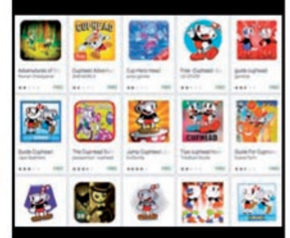
BAJAN



LOS ANÁLISIS que no hemos podido incluir en este número de la revista. *Assassin's Creed Origins* y *Wolfenstein II* ya estarán a la venta cuando leáis esto, pero no nos llegaron a tiempo y, por eso, no están.



ANDREW HOUSE, director ejecutivo de Sony y una de las caras más visibles de la era de PS4, abandonará la compañía a final de año para buscar otros retos. Le sustituirá en el cargo Tsuyoshi Kodera.



LOS CLONES que le han salido a *Cuphead* en el mercado de los móviles. El plagio abarca desde los propios protagonistas y el estilo gráfico hasta el nombre: *Cup Hero Head, Jump Cuphead Jump*...



LOS DESPIDOS en Volition tras el descalabro de *Agents of Mayhem*. En España, por ejemplo, lleva poco más de 1.000 copias. Lo bueno es que ha vuelto Jim Boone, quien fuera productor de *Saints Row*.

LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España

317.218 unidades vendió FIFA 18 en sus dos primeras semanas y media, una burrada sólo al alcance del deporte rey. El grueso se corresponde con la versión de PS4, con 270.523 copias, a la que siguen, por este orden, las de One (17.534), PS3 (13.733), Switch (9.025), 360 (3.439) y PC (2.964).

2.264 es la reducida cifra que lleva Forza Motorsport 7, pese a ser la gran exclusiva de One para 2017. El género de la velocidad no vende ya como antes y, para muestra, también las 7.377 copias de *Project CARS 2*, repartidas entre 5.777 de PS4, 1.086 de One y 514 de PC.



11.678 unidades vendió Sombras de Guerra en su primera semana. La versión más exitosa fue la de PS4, con 9.735 copias, por las 1.288 de One y las 655 de PC. La edición Mithril, que cuesta 300 euros, ha vendido relativamente bien, con 303 unidades en PS4 y 56 en One.

4.150 fueron las copias de The Evil Within 2 en su primera semana: 3.572 en PS4, 432 en One y 146 en PC. La cifra, bastante discreta, sigue la misma tendencia que en otros países. Veremos si, con el tiempo, puede alcanzar las 25.471 que lleva la primera entrega en España.



1.643 unidades lleva Marvel vs Capcom Infinite, una cifra pírrica que evidencia lo difícil que es que un juego venda mínimamente en esta época, en la que se acumulan las grandes sagas anuales de cara a las navidades. El reparto es el siguiente: 1.456 copias en PS4, 161 en One y 26 en PC.

10.900 copias se han vendido de la reedición de Pokémon Oro y Plata para 3DS, con un ratio de prácticamente el 50% para cada versión. La cifra en sí quizá no parezca elevada (*Sol y Luna* lleva 419.939, por ejemplo)... pero es que hablamos de una caja que sólo incluye un código de descarga.



9.803 unidades lleva Yo-Kai Watch 2: Mentespectros, que lo convierten en el título de nuevo cuño más exitoso de cuantos han llegado a 3DS en las últimas semanas, frente a las 2.986 copias que lleva *El misterioso viaje de Layton: Katrielle y la conspiración de los millonarios* o las 3.698 de *Mario & Luigi: Superstar Saga*.

LA POLÉMICA

¿Te molesta la proliferación reciente de las cajas de botín?

Muchas compañías están apostando por esta política para fomentar los micropagos... si bien esos objetos se pueden conseguir jugando.



Una caja podría ser cualquier cosa...

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Sí

A mí esto de las cajas misteriosas me recuerda demasiado a Los Simpson y a Padre de Familia: hay gato encerrado, y nos podemos llevar un buen arañazo en la cara al abrirlas. Siempre que sean para obtener elementos cosméticos o tontunas sin relevancia jugable, me parecen bien. Sin embargo, la tendencia está yendo a más a marchas forzadas: *Sombras de Guerra*, *Assassin's Creed Origins*, *Battlefront II*, *Forza Motorsport 7*... Quizás no llegan a romper la jugabilidad en ninguno de esos títulos, pero, en el primero, es obvio que la recta final de la aventura está pensada para incentivar el paso por caja. Eso sí, no se genera ninguna injusticia: "simplemente", puedes acortar un poco el tiempo necesario para ver el final obteniendo orcos sin tener que reclutarlos.

Sin embargo, cuando hay multijugador, la jugarreta queda servida en bandeja de plata. Es el caso de *FIFA* o *NBA 2K* con sus modos basados en cromitos coleccionables, dispuestos para que los usuarios con ínfulas de jeque se hagan un equipazo comprando sobres a golpe de talonario.

Convendría cuidarse mucho de esos micropagos y esas cajas de botín. Un juego de 60-70 euros no debería ser un free-to-play. En las manos de los usuarios está desdeñar la práctica, para que las compañías no la conviertan en el pan nuestro de cada día. ¿Sabéis cuándo donaré yo mi dinero a tal causa? Como dijo sabiamente el Señor Burns, cuando los cerdos vuelen...

+ A FAVOR

@SergioBru18
"Nunca aportan. Sea o no 'pay to win', es una forma de fraccionar a la comunidad."

@zekylp7
"Si has pagado ya 60 eurazos por un juego, es estafar y dividir a la comunidad. Se pierde la esencia de entretener."

@DJhero05
"Se han perdido esas ganas de esforzarse por conseguir algo con sudor, como antiguamente."



Una caja por la que no tienes que pasar

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

No

Da igual que hables con desarrolladores o editores; todos te cuentan siempre lo mismo: que, en los últimos veinte años, el precio de los juegos apenas ha variado, pero sí lo han hecho los costes de crearlos. Equipos más grandes, parcelas técnicas más trabajadas, desarrollos más ambiciosos... pero todo sin alterar el precio del producto, sin repercutirlo directamente en el usuario. Y, para recuperar esa inversión con beneficios, cada uno se busca las habichuelas como puede. La era del DLC de pago sigue más activa que nunca (aunque algunos, como *Battlefront II*, están explorando otras vías, como regalarlo), sin olvidar la miríada de ediciones que aparecen de casi todos los juegos (Day One, Deluxe, GOTY...). Pero, en muchos casos, no parece ser suficiente. De ahí la proliferación de estas "loot boxes", o cajas de botín. Pero, ¿sabéis qué pienso realmente? Que no me molestan, porque yo decido qué hago con mi dinero. Si son para desbloquear las cosas antes (algo que puedo entender para gente con poco tiempo) o aspectos cosméticos para modificar al personaje, no las necesito. Otra cosa es que sean elementos que rompan el juego, por ejemplo, en un título online (otorgando mejores habilidades). En ese caso, es un flaco favor a la comunidad, y un elemento para romper el equilibrio jugable con ideas de "pay to win". Puede que haya gente que pase por el aro: para mí, es motivo para abandonarlo.

+ EN CONTRA

@GamerZone_DobleV
"Si se pueden adquirir también jugando y es a cambio de DLC gratis, como en *Battlefront II*, no me importa."

@DiegoCarrasco_
"Las compañías tantean formas de beneficio. Si no rompen el equilibrio, son un mal menor."

@degorrero2
"No, si las cajas contienen cosas estéticas que no afecten al gameplay."

En la encuesta de Twitter ha ganado el **SÍ** con un 75% de votos. Votos totales 968

Participa en: @Hobby_Consolas

BIG IN JAPAN

Xenoblade Chronicles 2

ROL TITÁNICO Y CON MAYÚSCULAS EN SWITCH

PLATAFORMAS
Switch
GÉNERO
Rol
DESARROLLADOR
Monolith Soft
DISTRIBUIDOR
Nintendo
PRECIO
59,95 €
LANZAMIENTO
1 de diciembre



X*enoblade* se ha convertido en el baluarte del rol japonés en consolas de Nintendo, tras brillar en Wii, Wii U y New 3DS. La nueva entrega para Switch saldrá en todo el mundo el 1 de diciembre, así que, esta vez, no tendremos que esperar más que los japoneses.

Aunque se ambientará en un nuevo mundo y todos sus personajes serán inéditos, *Xenoblade Chronicles 2* dará continuidad a muchos de los conceptos del *Xenoblade* original de Wii. No sólo recuperará su énfasis argumental (a diferencia de *Xenoblade Chronicles X* para Wii U, más centrado en la exploración), sino que también volveremos a caminar sobre gigantescos titanes, en cuyos lomos han florecido ciudades, praderas, cuevas y todo tipo de vida. Y no recorreremos sólo dos titanes como en Wii, sino que, en esta ocasión, el número será más amplio y los habrá de diversos tamaños.

Variedad de titanes

Algunos titanes serán tan grandes e imponentes como para albergar reinos enteros sobre ellos, pero también los habrá tan pequeños y amigables que incluso viajarán junto a nosotros. Será el caso de Azurda, un titán minúsculo sobre cuya espalda vive y viaja Rex, el protagonista de la aventura. La trama se pondrá en movimiento cuando Rex y Azurda se topen con una misteriosa chica Blade llamada Pyra, a quien Rex promete llevar sana y salva al Elíseo, una legendaria tierra en lo más alto del Árbol del Mundo.

Por el camino, nos encontraremos montones de enemigos y bestias salvajes, y, a menudo, será inevitable pelear. El sistema de combate en tiempo real mantendrá los principales elementos de anteriores *Xenoblade*, con el uso de artes para ejecutar movimientos especiales. Pero habrá novedades importantes: en función de los Blades que asignemos a cada personaje, sus parámetros y habilidades serán diferentes, al estilo de *Persona*.

EL OBJETIVO DE LA AVENTURA SERÁ LLEVAR A UNA MISTERIOSA CHICA A LA LEGENDARIA TIERRA DEL ELÍSEO

Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA











Esta edición especial del Mando Pro saldrá a la venta por separado el mismo día, con una estética inspirada por el juego.

1 El pequeño titán Azurda será una especie de guardián y figura paterna para Rex, el protagonista.

2 Los cristales primordiales servirán para despertar nuevos Blades, personajes de apoyo que proporcionarán poderes y armas a los personajes jugables. Algunos Blades, como Pyra, se nos unirán como parte de la aventura, pero, para conseguir a otros, tendremos que encontrar estos cristales.

3 La raza nopon, que ya apareció en los anteriores *Xenoblade*, no podía faltar en esta entrega. Será parte del Gremio Mercantil de Argentum.

4 La ambientación recordará a la entrega de Wii, aunque el diseño de personajes es ahora más "chibi". La nueva banda sonora también recupera a varios compositores de aquel juego, entre ellos Yasunori Mitsuda (*Chrono Trigger*, *Xenogears*), según el cual éste ha sido el mayor proyecto de su vida.

5 Cada titán nos presentará paisajes y ecosistemas únicos.

6 Los personajes jugables, como Rex, serán conocidos como Pilotos, mientras que los de apoyo (como Pyra) serán los Blades.

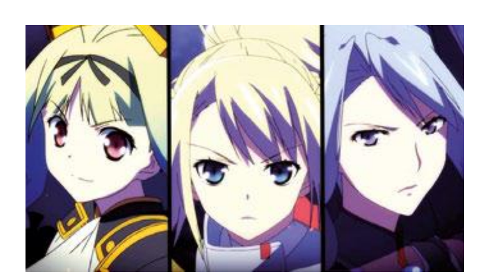


EDICIÓN COLECCIONISTA

Ya podéis reservar esta edición coleccionista de *Xenoblade Chronicles 2*. Incluirá un libro de arte de 220 páginas con ilustraciones y bocetos, un CD con una selección de canciones de la banda sonora y una caja metálica especial donde guardar el juego. Todo ello, en la gran y elegantísima caja roja que veis aquí arriba, por un precio que oscila entre 84,95 y 89,95 euros, dependiendo de la tienda. Para cuando leáis estas líneas, puede que las reservas ya estén agotadas en algunos establecimientos, pero todo es cuestión de probar.







Armored Girls, nuevo juego de Little Battlers eXperience para móviles y PC

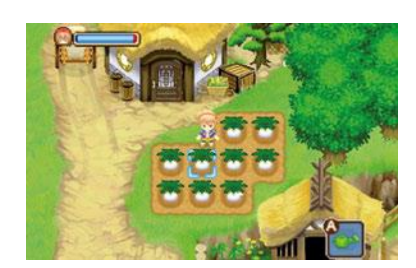
Level-5 prepara un nuevo spin-off de su saga de robots en miniatura en colaboración con DMM Games, para iOS, Android y navegadores web. Estará protagonizado por "innumerables chicas preciosas" y el contenido será un poco picante, pues irán equipadas con piezas de armadura que se les irán cayendo al recibir golpes.



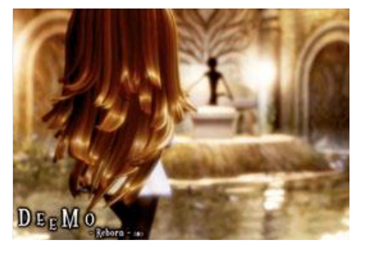
368.913

unidades de Super Famicom Mini vendidas en su primera semana en Japón

Story of Seasons: The Tale of Two Towns +, de camino a 3DS



La saga de rol y simulación de granja anteriormente conocida como *Harvest Moon* no deja de darnos alegrías. Tras el reciente lanzamiento de *Story of Seasons: Trio of Towns* en Europa, los japoneses tendrán esta versión mejorada y ampliada de *The Tale of Two Towns* (original de DS) el 14 de diciembre.



Deemo Reborn, el primer juego del nuevo sello Unties

Unties, un nuevo sello de Sony Music Entertainment, publicará juegos que, a priori, estarán relacionados con la música. Uno de los primeros será *Deemo Reborn*, una nueva entrega completamente 3D del clásico juego de ritmo que, además, será compatible con PlayStation VR.





Pack de Dragon Ball Z: Extreme Butoden y Dragon Ball Fusions

Para quienes aún no los tengan, estos dos juegos de 3DS serán recopilados en un pack en noviembre en Japón, con el nombre *Dragon Ball Extreme Fusion Pack*. Las primeras copias traerán de regalo el código de descarga de *Dragon Ball Z: Kyoshu! Saiyan* (Famicom, 1990).



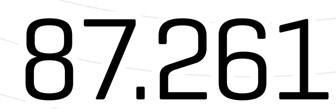
Star Ocean: The Last Hope 4K & Full HD Remaster, para PS4 y PC

Tras el relanzamiento de *Star Ocean: Till the End of Time* en PS4, habrá también una remasterización de *The Last Hope* para esta consola y PC, el 28 de noviembre en todo el mundo. Esta entrega de la saga de rol y ciencia ficción debutó en PS3 y 360.



Habrá nuevo juego y anime de Layton el año que viene

En 2018, se emitirá una serie de animación sobre las aventuras del Profesor Layton, con veintiséis episodios planeados. Además, Level-5 prepara un nuevo juego, que se espera para el próximo verano (al menos en Japón). Por cierto, ¿habéis jugado ya a la aventura de su hija en 3DS?



87.261

unidades de The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel III (PS4) vendidas en su primera semana en Japón

El Tokyo Game Show, por dentro



Por **Ángel Lloret** Corresponsal en Tokio

El Tokyo Game Show se celebró por primera vez en 1996 y, hasta 2002, era bianual, en primavera y otoño, siempre con dos o tres días abiertos al público. En las primeras ediciones, se daban cita, casi de forma exclusiva, desarrolladores y editores locales, con ausencia total de foráneos. Otro de los rasgos característicos de aquellas ediciones es que los tenderetes de comida, ubicados en el interior de los pabellones, solían "ambientar" la feria con la humareda que causaba el cocinado, en vivo y en directo, de yakisoba y otros platos.

Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...

Pasarela cosplay

Desde sus primeros compases, el cosplay ha tenido un papel central en la feria. Empezó como algo marginal, en los pasillos que unen los pabellones, para acabar siendo algo institucionalizado, con su espacio para hacerse fotos y conversar con los fans. Incluso las compañías contratan a cosplayers, por regla general veinteañeras de buen ver, para ambientar sus stands. Llama la atención que incluso los stands más pequeños tengan a un par de azafatas disfrazadas y sólo una persona encargada de guiar por la demo del juego. De hecho, es una práctica que puede ser hasta contraproducente, porque hay visitantes que sólo van a la caza de la foto de esas azafatas y cosplayers, sin prestar siquiera atención a los juegos.

Otro de los rasgos habituales de la feria han sido las colas, y cada compañía las gestiona de distinta manera, aunque lo más extendido es repartir números de orden o franja de tiempo estimada para todo el día; cuando se agotan, nadie más puede probar el juego de marras. Este año, algunas compañías, como Bethesda con *The Evil Within 2*, optaron por un sistema distinto: sólo se permitía hacer una cola de unas veinte personas, de modo que el resto debía esperar fuera de la fila. Una vez entraban las veinte personas al recinto cerrado donde se probaba el juego, se formaba una avalancha de "sálvese quien pueda" para llegar a la cola a tiempo. Este año, las colas han sido larguísimas, y casi dos horas antes de cerrar la feria, todas estaban cerradas ya.



2017, ¿año de ¿la decepción?

La edición de este año, salvo por un par de honrosas excepciones y algunos stands muy bien ambientados (como los de Capcom y Square Enix), ha sido bastante decepcionante. La mayoría de la superficie de la feria estaba tomada por juegos F2P para móviles, que son la tendencia imperante aquí en Japón. La cosa no mejora mirando a los desarrolladores indies nipones. Aunque disponían de un interesante espacio (compartido con occidentales), salí decepcionado. Esperaba encontrar grandes promesas que sólo necesitaran un empujón para brillar... pero lo único que vi fueron novelas visuales por doquier, con el mismo argumento de siempre, o juegos de corte F2P para smartphones, con preciosas escenas 2D e ilustraciones, pero de dudoso contenido jugable. Según me comentó uno de estos diseñadores, es una práctica común entre los primerizos: realizar juegos de estas características, porque son muy baratos de producir y suelen dar beneficio, para, así, ahorrar y crear el videojuego que realmente desean.

Echando la vista atrás, y recordando lo que una vez fue la industria japonesa del videojuego, resulta triste ver en qué está derivando. En Occidente, hay decenas de desarrolladoras, tanto de gran renombre como independientes, centrados en crear experiencias para los jugadores "de siempre". En Japón, y visto lo visto en esta feria, las únicas compañías que parecen comprometidas a producir experiencias para los jugadores tradicionales son las que llevan ahí toda la vida. Los jóvenes nipones no parecen interesados en continuar el legado de estas compañías, ignorando lo que hizo grande a la industria del país en los 80 y los 90. Se están alejando de sus raíces y, si no son ellos quienes las rieguen, no sé quién lo hará... ■



ESTE AÑO, LA FERIA ESTABA TOMADA POR JUEGOS F2P PARA MÓVILES, QUE SON LA TENDENCIA IMPERANTE AQUÍ

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

UN CAMPO DE BATALLA CADA VEZ MÁS CONOCIDO



Tras arrasar en Steam en su versión beta, *PlayerUnknown's Battlegrounds* ha entrado ya en la recta final de su desarrollo y está casi listo para conquistar también las tierras consoleras.

■ XBOX ONE - PC ■ SHOOTER ■ BLUEHOLE ■ FINALES DE 2017

Si hubiera que elegir un solo juego como la sorpresa más mayúscula de 2017, ése sería, con toda justicia, *PlayerUnknown's Battlegrounds*, un título que irrumpió en Steam como un elefante en una cacharrería. Desde el mes de marzo, el juego está en Acceso Anticipado, pero ya ha batido todos los récords y promete ir a más cuando se ponga a la venta en su versión comercial antes de que acabe el año, en una fecha todavía por determinar.

Si no estáis familiarizados con su concepto (entonamos el mea culpa por no haberle dedicado un reportaje hasta ahora, pese al fenómeno en que se convirtió desde el primer instante), se trata de un título enfocado al multijugador online y que enfrenta a cien jugadores hasta que sólo quede uno en pie, dentro del género conocido como "battle royale". *PUBG* va a dar mucho que hablar.

Desde Irlanda hasta Brasil y Corea

La génesis del juego es muy particular. Su creador es Brendan Greene, un antiguo fotógrafo y diseñador irlandés que emigró a Brasil por amor y que se consideraba a sí mismo la oveja negra de su familia. No era desarrollador de videojuegos, ni tampoco un fan recalcitrante de ellos. Reconoce que nunca ha jugado a *Zelda*, pero sí que lo hacía a sagas como *Call of Duty* y *Assassin's Creed*. Sin embargo, de la saga de Activision, había un elemento que le chirriaba: la irreal reaparición instantánea tras morir, así que decidió tomarse la justicia por su mano.

Las andanzas brasileñas acabarían en divorcio, pero eso da igual: mientras vivía allí, estando en paro, decidió trabajar en su propio juego por puro ocio, pese a que sus conocimientos de programación eran muy básicos. Así, en 2013, hizo *DayZ: Battle Royale*, un humilde mod de *ARMA 2* que abrazaba esa idea de batalla de todos contra todos, en la línea de películas como "Battle Royale" y "Los Juegos del Hambre". Su trabajo llamó la atención de Sony Online Entertainment, que le pidió asesoramiento en 2015 para hacer otro mod, en este caso de *H1Z1*, llamado *King of the Hill*. Después de eso, el estudio coreano Bluehole se puso en contacto con él para ver qué previsiones veía para hacer juntos su propio "battle royale", ya con recursos a mayor escala. Confiado en las posibilidades del género, les dijo que creía que un juego así podía llegar a vender un millón de copias en un »



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

LOS ORÍGENES DEL FENÓMENO

El concepto de "battle royale" del juego proviene de clásicos del cine y la literatura. Luego, los mods de otros títulos servirían de lanzadera.



Brendan Greene es un irlandés que se cansó de los shooters con reaparición instantánea y al que siempre ha fascinado la idea de la lucha entre humanos por la supervivencia, desde que leyera "El Señor de las Moscas" en su época en el instituto.





"Battle Royale", una película japonesa de 2000, es el principal referente del juego. En ella, se planteaba un juego futurista en el que numerosos adolescentes debían luchar por su supervivencia tras ser soltados en una isla desierta. Es un concepto que más tarde replicaría también "Los Juegos del Hambre", otro fenómeno de nuestro tiempo.



DayZ: Battle Royale fue un mod de *ARMA 2* desarrollado por Brendan Greene en su tiempo libre, allá por 2013. Él mismo pagaba 2.000 dólares mensuales de su propio bolsillo para poder tener activos los servidores.



H1Z1: King of the Hill es otro mod que hizo Greene, en este caso para el juego de Sony Online Entertainment, que contactó con él a propósito, en lugar de hacer un simple plagio de su *DayZ*.

» mes... Fue así como nació *PUBG*, cuya kilométrica denominación se debe a que, cuando Greene empezó a trabajar en su mod de *ARMA 2*, cambió el nombre de usuario que venía por defecto, Player1, por PlayerUnknown. Ese apodo tan tonto acabaría siendo célebre. Ahora, Greene vive en Seúl y, aunque apenas habla coreano, lidera el desarrollo del juego del que todo el mundo habla.

Sólo puede quedar uno

Como tantos referentes de la escena del PC (*Counter Strike*, *League of Legends*, *DoTA*), *PlayerUnknown's Battlegrounds* es un título enfocado única y exclusivamente al multijugador online, sin ningún tipo de campaña o trasfondo narrativo. En las partidas, 100 jugadores se arrojan en paracaídas desde un avión y caen en un inmenso escenario prácticamente desnudos, con lo puesto. Gana el último que quede en pie, con la peculiaridad de que la muerte es permanente. Es un todos contra todos, pero también existe la posibilidad de jugar por dúos o formando escuadrón con otras tres personas, lo cual abre un inmenso abanico de estrategias. No hay curaciones milagrosas (hay que buscar fármacos y vendas), pero, si tenemos compañeros, podemos llegar a tener una segunda oportunidad, en caso de heridas graves.

Dado que todos están indefensos de primeras, hay que ir en busca de armas, equipamiento y objetos que nos ayuden a ser el "rey de la colina". Lógicamente, las armas de fuego son lo más codiciado, y la munición no abunda. Ahora bien, conviene pensarse mucho adónde ir. Si vamos a una fábrica, es posible que encontremos buena mandanga en seguida... pero también es posible que nos den matarile en un santiamén, a poco que otros hayan decidido ir también a lo fácil. Por ello, quizás convenga ir a un sitio más recóndito y tener menos competencia.

El enfoque de las armas es tremendamente realista, tanto por su manejo pesado como por el hecho de que cada disparo produce un gran ruido, lo que indica nuestra posición a los enemigos. Además, se tienen en cuenta aspectos como la influencia del aire al usar rifles de francotirador. Asimismo, es muy importante ataviarse con cualquier protección que encontremos, como cascos y chalecos, o encontrar mochilas con mayor capacidad para almacenar los suministros.

El tamaño del mapa es inmenso, para dar cabida a los 100 jugadores. Os estaréis preguntando qué pasa cuándo van quedando menos, para que las refriegas no se vuelvan soporíferas... Básicamente, la superficie jugable se va reduciendo y hay que mantenerse dentro de esa área, para no quedar eliminados. Con eso, se coarta el hecho de que un jugador pueda esconderse en un sitio recóndito y quedarse allí hasta que los demás se hayan hecho fosfatina entre ellos. En relación con eso, también hay ataques aéreos y despliegue de paquetes de ayuda.

Hay vehículos que ayudan a desplazarse con rapidez, como coches, buggies y motos, pero hay que usarlos con cabeza, pues prácticamente es como enarbolar una bandera para que nos acribillen, a menos que estemos »

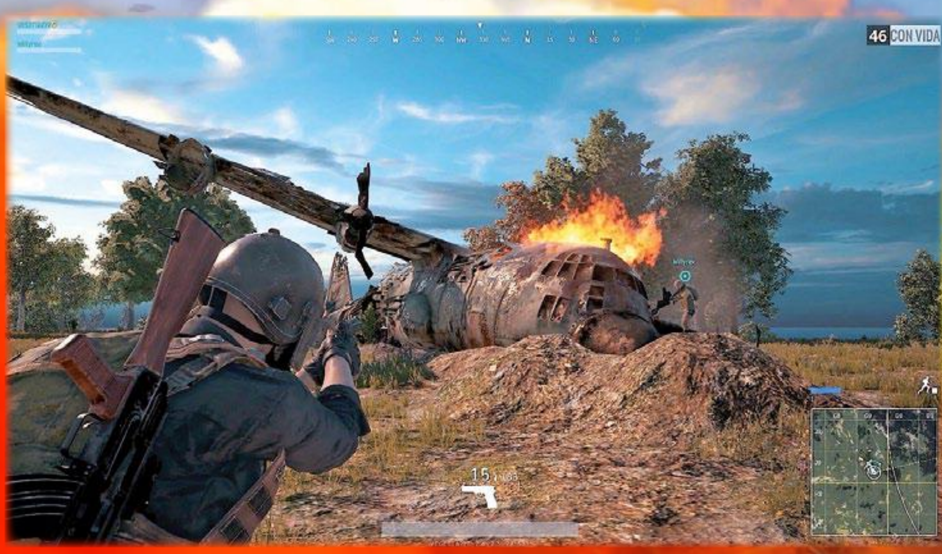




Al utilizar rifles de francotirador, hay que apuntar teniendo en cuenta la resistencia del aire y el viento.



Los mapas incluyen tanto entornos a cielo abierto como edificios desde los que tender emboscadas.



Aunque los personajes del juego son personas cualesquiera, hay cierta ambientación militar. Eso sí, no esperéis tecnología de vanguardia. Puede que, para protegeros la cabeza, tengáis que echar mano de una máscara de soldador. Bendito metal...

COMO OTROS REFERENTES DEL PC, PUBG ES UN TÍTULO ENFOCADO EXCLUSIVAMENTE AL ONLINE

MÁS MODS PARA NUEVOS CAMPOS DE BATALLA

Igual que hizo Greene con otros juegos, *PUBG* cuenta ya con algunas versiones modificadas que introducen ideas alocadas.



Death Race ofrece carreras sin ley. El objetivo es recorrer un circuito improvisado más rápido que nadie con coches, buggies o motos, pero no sólo hay que conducir, sino también chocar o esquivar los tiros de los pasajeros de otros vehículos.



El modo Zombies fue lanzado por la propia Bluehole de manera oficial. En él, de los 100 jugadores, sólo cinco pueden ser humanos, de modo que todos los demás forman parte de una horda de no muertos que busca infectar a los vivos.

EL ARTE DE HACER LA GUERRA POR TU CUENTA

El planteamiento jugable de *PUBG* no se parece al de ninguna superproducción actual. Hay mecánicas de shooter, supervivencia y exploración en mundo abierto, y todas engarzan de una manera realmente natural.



Un centenar de jugadores. El número de usuarios que empiezan la partida es de 100. Lo habitual es que se enfrenten todos contra todos, pero también hay una modalidad por parejas y otra con escuadras de cuatro.



Sin "respawn". La muerte significa el final de la partida para ese jugador, aunque es posible levantar a otros si aún no han recibido el golpe de gracia. Si la diñamos, podemos cambiar a otra partida inmediatamente.



Mapa. Los escenarios donde se desarrollan las batallas son inmensos (como un desierto de 8 km²). A medida que mengua el número de vivos, se reduce el área de actuación y hay que moverse allí para no palmarla.



Búsqueda de suministros. Al aterrizar, no tenemos absolutamente nada, por lo que hay que correr en busca de armas, equipo o medicinas. Ir a los sitios más apetecibles supone encontrarse con más enemigos.



Doble perspectiva. La cámara se puede situar en primera persona, preferible para apuntar con mayor precisión, o en tercera, más útil para desplazarse por el entorno. Es como en *Star Wars Battlefront* o *GTA V*.



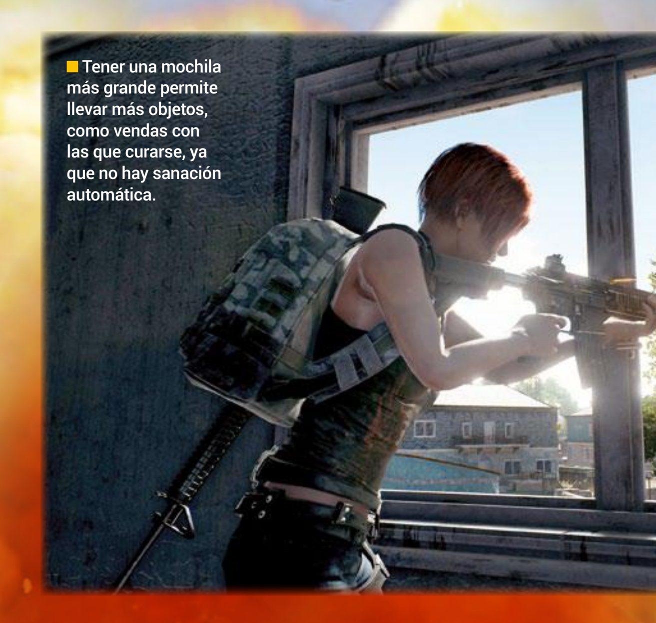
Vehículos arriesgados. Dada la vastedad del mapa, hay coches, motos o buggies con los que recorrer grandes distancias en poco tiempo, pero hay que andarse con ojo, pues nos convierten en un blanco muy fácil.



Muerte y vida desde el cielo. Para evitar que la gente se cobije en un sitio y espere a que los demás se maten entre ellos, pueden producirse ataques aéreos y se lanzan cajas repletas de contenidos muy útiles.



Silencio y ruido. El planteamiento de las armas es muy realista, de modo que el sonido de un simple disparo puede delatar nuestra presencia. Conviene ser sigiloso y no gastar balas si no es del todo imprescindible.



Tener una mochila más grande permite llevar más objetos, como vendas con las que curarse, ya que no hay sanación automática.

» trabajando en equipo, en cuyo caso los pasajeros tienen mucho que decir frente a cualquiera que se nos cruce.

El campo de batalla del futuro

Sólo con lo que es ahora mismo, *PlayerUnknown's Battlegrounds* es ya un fenómeno, pero la intención de Brendan Greene y Bluehole es hacerlo crecer durante muchos años, al menos entre diez y cinco, según su máximo responsable. No en vano, le ve mucho potencial para los eSports, y basta con ver el seguimiento que tienen sus partidas en Twitch o las cifras de usuarios simultáneos que está teniendo en PC, donde ha desbancado a juegos como *Counter Strike GO* o *League of Legends*. Una de las vías para hacer crecer el juego será la de añadir nuevos mapas. El primero ha sido una isla, y hay un desierto a la vuelta de la esquina. Eso sí, veremos si Greene no decide tirar antes por nuevos derroteros, pues, en una entrevista a Rolling Stone, reconoció que tiene otros dos proyectos en mente: uno tipo *Command & Conquer* y otro de supervivencia y simulación.

En materia técnica, el juego hace uso de Unreal Engine 4. En su versión de Steam, ha sufrido diversos problemas de rendimiento, pero precisamente para eso ha servido la larga fase de Acceso Anticipado, que debería garantizar que vaya fluido cuando salga la versión comercial. Curiosamente, la adaptación del juego a Xbox One no está corriendo a cargo de Bluehole, sino de tres personas de Antictο, un equipo con sede en Girona.

Hablando de Microsoft, Phil Spencer y los suyos son los que mejor supieron ver el éxito del juego desde el primer minuto, y eso hará que sea exclusivo de Xbox One en lo que a consolas se refiere, al menos temporalmente, pues se ha dicho tanto que el estudio está en conversaciones con Sony para una futura conversión a PS4... como que la compañía de Redmond está interesada en ampliar la duración del acuerdo.

Sea como fuere, este 2017 está opositando seriamente para ser recordado como uno de los mejores años de la historia de los videojuegos, y *PlayerUnknown's Battlegrounds* contribuirá a redondearlo cuando se ponga a la venta, en teoría antes de la campaña navideña. Las semillas ya están plantadas en el campo de batalla, y sólo queda ver cuántos desconocidos se adentran en sus indómitas tierras para convertirse en rey de la colina. ■



Al formar escuadra con otros, entran en juego nuevas mecánicas jugables, como los tiroteos a bordo de vehículos. ¡Plomo a ése!

CIFRAS DE LOCURA

Desde que iniciara su andadura allá por marzo de este mismo año, *PlayerUnknown's Battlegrounds* ha acumulado unas cifras de auténtico escándalo.

15.000.000

de **copias vendidas en Steam** en medio año, pese a estar aún en Acceso Anticipado.

2.000.000

de **jugadores** simultáneos ha llegado a tener el juego en las últimas semanas.

4.000 millones de dólares es el valor que ha alcanzado **Bluehole,** el estudio coreano detrás del título.

EL RIESGO DE LOS COPIONES APROVECHADOS

El impacto de *PUBG* ha sido tal que muchas compañías se han apresurado a copiar su fórmula para incorporarla a sus juegos. El caso más significativo es el de *Fortnite*, que ha introducido un modo "battle royale" recientemente, con su actualización 1.6. En él, hay también 100 jugadores y un mapa gigantesco. Gracias a él, el juego de Epic Games cuenta ya con 7 millones de jugadores. La jugada no le hizo mucha gracia a Chang Han Kim, productor ejecutivo de Bluehole, que se quejó de que, incluso, la compañía responsable del motor Unreal 4 (que, por cierto, es el que usa *PUBG*), se valiera de una referencia a su producto para promocionar dicho modo. No es el único juego que lo ha hecho: hasta un tótem como *GTA V* ha recibido su propio modalidad de "battle royale".

RED DEAD REDEMPTION II
VAQUEROS EN EL HORIZONTE

Tráiler

Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

Rockstar, sheriff e hijo pródigo de los videojuegos, tiene estrella, y volverá a sacarle brillo con un wéstern que parece sacado de una antigua pantalla de cine.

PS4 - XBOX ONE **AVENTURA** **PRIMAVERA**

Que una compañía sea muy perfeccionista tiene un precio. En el caso de Rockstar, es de cuatro años y medio, el tiempo que habrá pasado desde el lanzamiento de *GTA V*, en septiembre de 2013, cuando *Red Dead Redemption II* se ponga a la venta en primavera de 2018. Hasta la anterior generación, la compañía gestionaba varias sagas simultáneamente, pero el enfoque ha cambiado a raíz del éxito de *GTA Online*, que ha hecho que *GTA V* sea ya el segundo juego más vendido de la historia, con 62 millones de unidades sólo en formato físico. Durante esos años, los fieles se hartaron a pedir otra entrega de *Red Dead Redemption*. Se anunció para otoño de 2017 y, finalmente, por ese perfeccionismo de la empresa, se acabó retrasando... pero ya casi está aquí.

El secretismo en torno al proyecto sigue siendo máximo, pero, hace unas semanas, se liberó el segundo tráiler, que ha permitido conocer sus líneas maestras. El juego contará la historia del forajido Arthur Morgan y la banda de Dutch van der Linde mientras asaltan y luchan por sobrevivir en el salvaje Oeste. El grupo contará con una orden de busca y captura en tres estados, y parece seguro que Bill Williamson será otro de sus miembros. A priori, será una precuela, pues Dutch era el líder de la antigua banda de John Marston y de él había que vengarse en la an- »

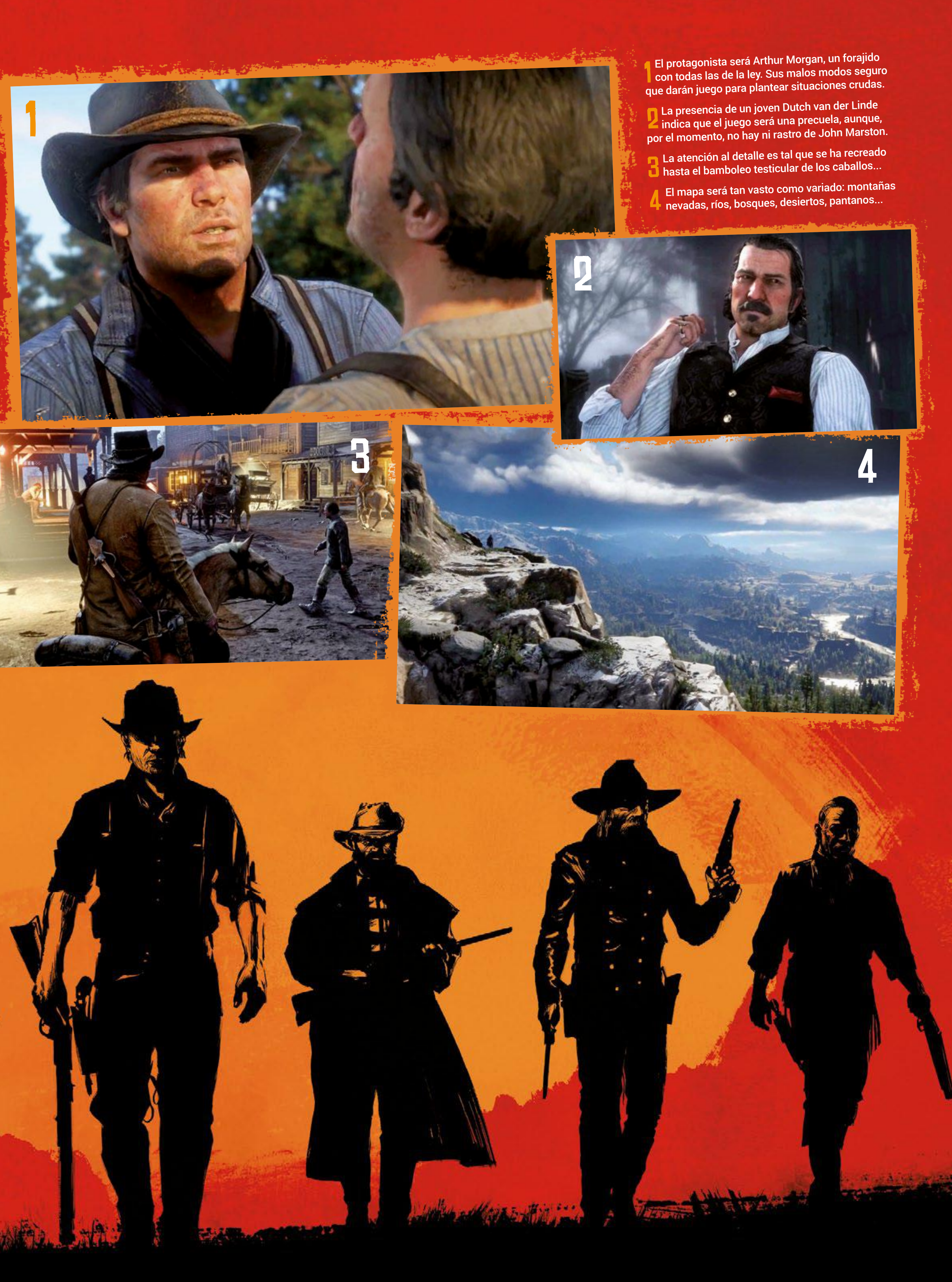


1 El protagonista será Arthur Morgan, un forajido con todas las de la ley. Sus malos modos seguro que darán juego para plantear situaciones crudas.

2 La presencia de un joven Dutch van der Linde indica que el juego será una precuela, aunque, por el momento, no hay ni rastro de John Marston.

3 La atención al detalle es tal que se ha recreado hasta el bamboleo testicular de los caballos...

4 El mapa será tan vasto como variado: montañas nevadas, ríos, bosques, desiertos, pantanos...



» terior entrega. Sin embargo, hay cosas que escaman, como el número "II" del título, la ausencia de Marston en los tráilers o el simple hecho de que Rockstar haya ido a algo tan "fácil" como una precuela. Se rumorea que el argumento podría abarcar más de una época, una especie de "antes, durante y después", y no sería de extrañar, sabiendo cómo se las gasta la compañía. De hecho, en el tráiler, se ve a una mujer rubia cuyo rostro recuerda a Bonnie McFarlane, pero, cronológicamente, su edad no cuadraría... Son conjeturas que, en todo caso, no se confirmarán hasta que salga el juego, pues la primera entrega ya usó dicho recurso con su magistral final.

El sutil arte de la sugerencia

A diferencia de otras compañías, que bombardean durante meses con notas de prensa y características nimias cada vez que sacan un juego, Rockstar suele dar los detalles de sus proyectos con cuentagotas. Con *Red Dead Redemption II*, se repite el modus operandi: sólo hemos podido ver dos tráilers y algunas imágenes sueltas, pero dan ya para hacerse una idea de su envergadura. Para empezar, el mapa tendrá una extensión vastísima y podría recuperar algunos de los terrenos de la anterior entrega. Lejos de ser un desierto monocromo, habrá pueblos, praderas, bosques, montañas nevadas, pantanos, ríos... Para recorrer las largas distancias, iremos a caballo, pero habrá que ver si se les saca partido a las diligencias o al ferrocarril.

En cierto modo, el juego beberá más de *GTA V* que del primer *Red Dead Redemption*, por el enfoque de la historia. Marston era un exbandolero al servicio del gobierno con una lista negra de maleantes que neutralizar, pero Arthur Mor-

1

2

4

GTA V, EL ESPEJO DONDE MIRARSE

GTA V trajo consigo grandes cambios, y es muy probable que muchos de ellos se repliquen en *Red Dead Redemption 2.*



Protagonismo. Michael, Franklin y Trevor formaron un gran trío. Sabiendo que Arthur Morgan formará parte de una banda de forajidos, sería lógico que hubiera más personajes jugables.





1 Esta vez, no sólo habrá armas de fuego (se podrán empuñar dos revólveres al mismo tiempo), sino también otras más rudimentarias, como un arco, ideal para la caza sigilosa.

2 Entre la fauna confirmada, hay osos, alces, cocodrilos, búfalos... Si la primera entrega tuvo treinta especies, aquí habrá incluso más.

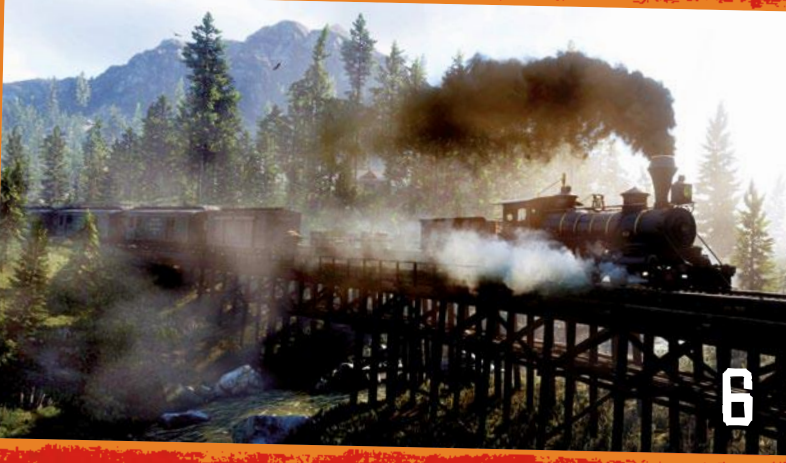
3 Las diligencias serán una parte importante de la ambientación. Atacarlas o defenderlas seguro que forma parte de alguna misión.

4 Los caballos serán el medio de transporte principal. Por lo visto en el último tráiler, habrá alguna mecánica especial de doma, con lanzamiento de lazo de por medio.

5 Rockstar siempre se ha resistido a que sus personajes naden, pero, esta vez, quizá podamos movernos como pez en el agua. Como poco, podremos cruzar vados pantanosos.

6 El ferrocarril, símbolo de la expansión hacia el Oeste, dejará secuencias de acción espectaculares. Veremos en qué medida se da presencia a los nativos americanos.





gan y sus compinches serán unos delincuentes sin escrúpulos. Así, los atracos a los bancos de la época tendrán una gran presencia en la aventura, y también los asaltos a trenes en marcha.

Dada la ambientación rural, la vida salvaje será un elemento esencial, y habrá aún más especies que en la primera entrega. Por ahora, se han visto osos, cocodrilos, alces, ovejas, búfalos o perros, pero seguro que habrá pumas, aves rapaces y quién sabe cuántos peligros más. Como novedad, dispondremos de un arco, lo que permitirá cazar presas sin llamar la atención tanto como lo haríamos con un rifle o un revólver.

GTA Online se inspiró enormemente en el multijugador del primer *Red Dead Redemption* y, ahora, la inspiración se producirá en sentido inverso. Por ahora, Rockstar sólo ha dicho que los usuarios de PS4 contarán con contenidos preferenciales, pero seguro que la formación de una banda de forajidos con nuestros amigos garantizará no ya meses, sino años de diversión.

Una tierra en expansión

En materia técnica, el juego dejará unos paisajes de infarto, cuya belleza se verá potenciada por los efectos de iluminación y la climatología. El modelado de los personajes quizá no impacte tanto como el de otros juegos (no hay que olvidar su enfoque de mundo abierto), pero también rayará a un gran nivel, sobre todo por la naturalidad de los rostros. Además, habrá infinidad de homenajes a clásicos del wéstern. Es hora de rescatar el sombrero del armario, porque los vaqueros de Rockstar pronto nos echarán el lazo. ■

A PRIORI, SERÁ UNA PRECUELA, PERO ESCAMAN EL "II" O EL MODUS OPERANDI DE ROCKSTAR

Golpes. Los atracos fueron la piedra angular de *GTA V*, y es seguro que volverán aquí, aunque los preparativos serán más rurales, al no haber vehículos ni armas pesadas.



Primera persona. La versión de *GTA V* para PS4, One y PC trajo consigo una cámara subjetiva, que se añadía a la habitual en tercera persona. Es probable que la volvamos a ver.



Online. Gracias a él, *GTA V* lleva cuatro años vivo, con contenidos gratuitos cada semana, y seguro que Rockstar lo adapta con frescura al Oeste.



¡LLÉVATE UNA SWITCH SUPER MARIO ODYSSEY!

Participa enviando el cupón junto a tu dibujo original que responda a la pregunta: ¿qué más podría capturar Mario con Cappy? ¡Los más creativos tendrán premio!

SORTEAMOS

5 LOTES COMPUESTOS POR:

una consola NINTENDO SWITCH edición SUPER MARIO ODYSSEY (juego incluido) y una FUNDA OFICIAL

5 JUEGOS SUPER MARIO ODYSSEY

INSTRUCCIONES PARA PARTICIPAR

Imprime tu justificante de compra de la edición digital de la revista y envíalo por carta junto a tu dibujo (solo se admitirán originales, ni copias, ni impresiones), indicando en el sobre "Concurso Super Mario Odyssey". Entre las cartas recibidas, la redacción de Hobby Consolas seleccionará los diez mejores (por idea, simpatía, realización...) y votará para elegir los cinco primeros premios, compuestos cada uno por la edición especial *Super Mario Odyssey* de Nintendo Switch —incluye el juego en formato digital— y la funda oficial. Los cinco restantes ganarán una copia del juego. El plazo para participar es del 27 de octubre al 27 de noviembre. Los ganadores se publicarán en el número 318 de la revista y www.hobbyconsolas.com.

CONCURSO SUPER MARIO ODYSSEY

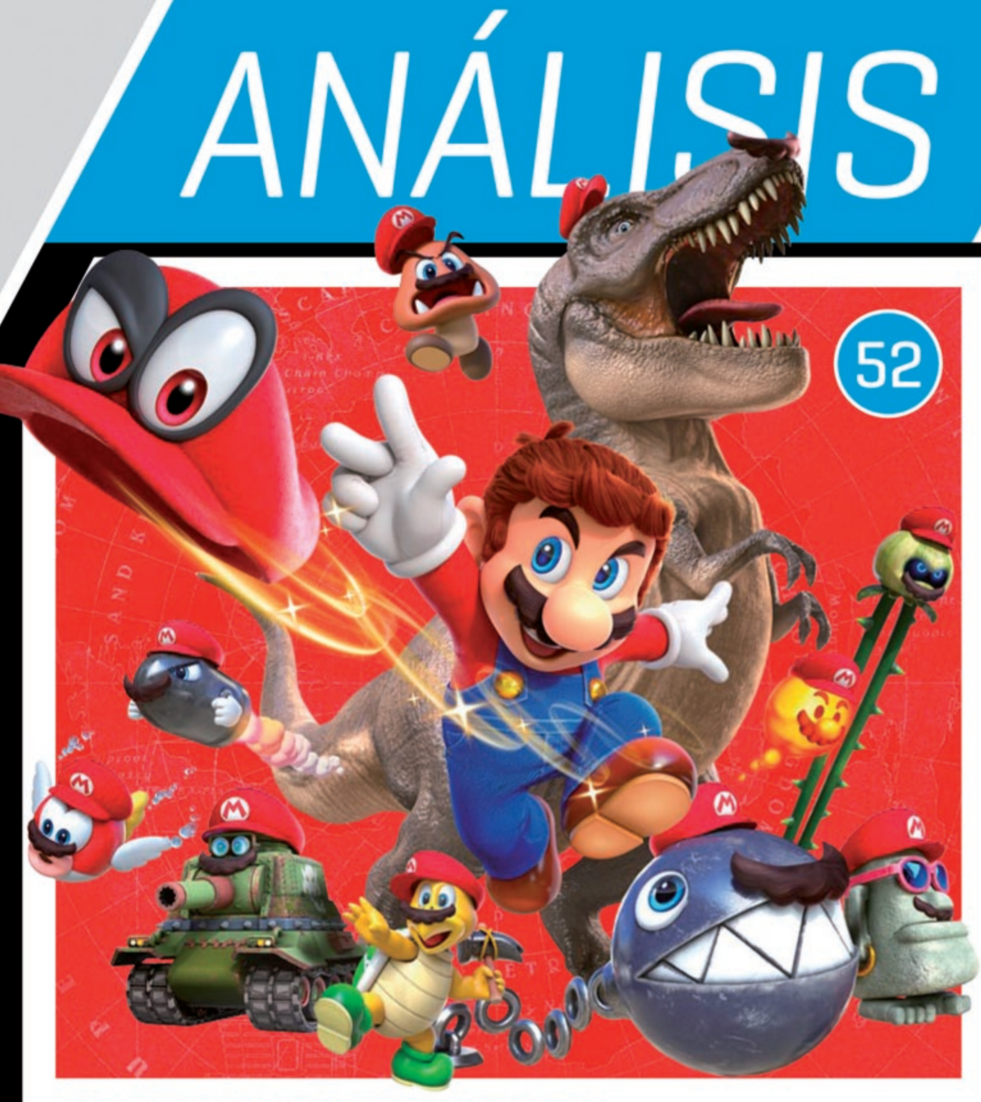
HOBBY CONSOLAS
Axel Springer España
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid

Si eres menor de 16 años debes contar con el permiso de tus padres o tutores para participar. HC se reserva el derecho a reproducir las obras presentadas en sus medios: revista, web y redes.


Y UN JUEGO
Y POR LA GORRA!
NINTENDO SWITCH
NINTENDO SWITCH
SUPER MARIO ODYSSEY
7
Para participar en este concurso, imprime un "pantallazo" del justificante de tu suscripción digital (o del ticket de compra del ejemplar digital) y adjúntalo con tu dibujo original y todos tus datos personales (nombre, apellidos, dirección, mail y teléfono). En caso de duda, escríbenos a marketing@axelspringer.es.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



SUPER MARIO ODYSSEY

Mario regresa con una aventura que pasará a los anales de la historia y que marca un final de año glorioso para Switch



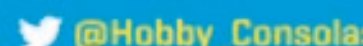
LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA

Talion y Celebrimbor regresan para rubricar una aventura mucho más grande y con un sistema Némesis ampliado



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:



www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



Super Mario Odyssey

Tráiler



UN VIAJE QUE RECORDARÁS PARA SIEMPRE

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,95€
Digital: 59,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

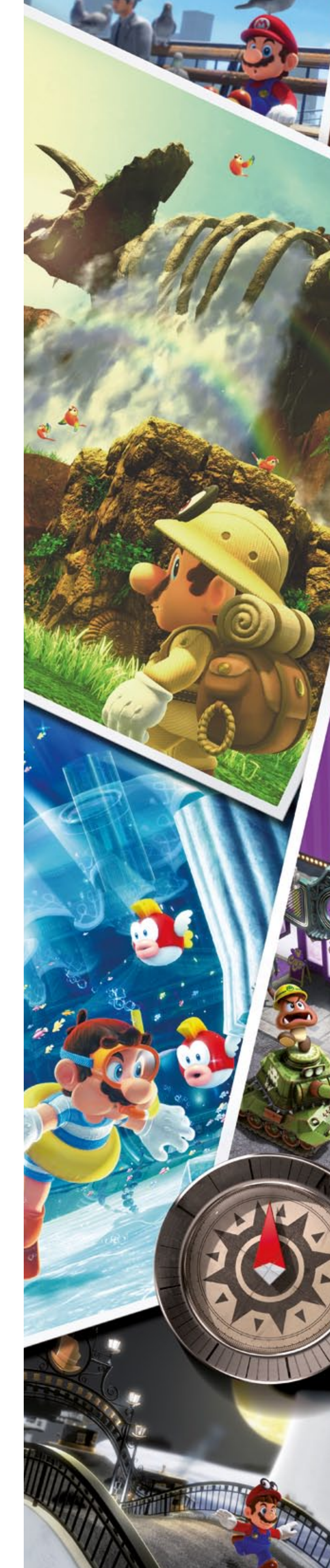
Pocos personajes de videojuego, por no decir ninguno, logran estar más de 35 años en activo y seguir sorprendiendo con sus juegos como el primer día. Lo fácil es caer en la repetición, en el tedio, o alejarse de su esencia... salvo que seas Mario y, bajo la batuta de Nintendo, conquistes una y otra vez a los jugadores de todo el mundo con ideas frescas.

Como los buenos fontaneros, aunque Mario "reniegue" ya de su pasado, Nintendo ha vuelto a dar una nueva vuelta de tuerca a su personaje más icónico. Porque *Super Mario Odyssey* es eso, una vuelta de tuerca, y muchísimo más. Es un regreso a las aventuras con un concepto "de mundo abierto" (en la línea de *Super Mario 64* o *Sunshine*), pero con muchas ideas propias que lo convierten más en una revolución que en un "más de lo mismo". Es, también, un enfoque nuevo para el personaje (que cede parte de su protagonismo a la gorra Cappy), como un sentido homenaje a sus más de 35 años de existencia (las referencias a los clásicos 2D y a otros juegos de Mario están muy, pero que muy presentes). Además, es una lección magistral de cómo seguir sorprendiendo a partir de unos mimbres, personajes y mecánicas, en gran medida, conocidos. Pero, sobre todo, es el juego del año, el GOTY y uno de esos títulos que te llevarías a una isla desierta para disfrutarlos hasta el fin de tus días. Puede sonar exagerado, hasta pretencioso, y más con el soberbio año que llevamos —empezando por *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, siguiendo por *Horizon* y continuando por *NieR Automata*, *Persona 5*... y otras tantas aventuras inolvidables—. Pero basta con pasar un par de horas en el universo de *Odyssey* para darse cuenta de que estás ante algo único, algo especial. Algo conocido, pero, a la vez, tremendamente original. Algo que cualquier amante de los plataformas de Mario saboreará como el mejor plato que ha comido en su vida, porque, en gran medida, es justo eso: el *Mario 64 II* que muchos llevábamos esperando desde 1997. Veinte años de espera, en los que Nintendo ha refinado la revolucionaria fórmula de su clásico para sorprendernos casi como entonces. ¿Listos para un viaje inolvidable?

¿Te vienes a la boda del año?

Antes de nada, no está de más puntualizar que, para no reventar las sorpresas a nadie, que son muchas y muy variadas, vamos a intentar desvelar sólo los datos necesarios, sin "spoilers" ni destripes innecesarios. La historia arranca, cómo no, con el secuestro de Peach por parte de Bowser, para celebrar una boda a la fuerza. Boda que, como todas, requiere de un ramo de flores, un anillo o una tarta nupcial. Para conseguirlos, Bowser visitará distintos reinos, robando en algunos de ellos el objeto clave por el que son conocidos. »

ODYSSEY SUPONE EL REGRESO A LAS AVENTURAS DE MUNDO ABIERTO, PERO CON MUCHAS IDEAS PROPIAS QUE LO CONVIERTEN EN UNA REVOLUCIÓN




NEW DONK CITY
TAXI
Diddy's Mart





Los homenajes a la historia de Mario abundan, y algunos tienen un gusto exquisito, como este festival, que claramente celebra el origen del personaje.

A lo largo de toda la aventura, con Cappy podemos controlar a más de 50 personajes, como Bill Bala. Algunos os dejarán "locos"... como la tapa de una alcantarilla.

Para conseguir energilunas, hay que realizar todo tipo de acciones, desde subirse a lo más alto de un rascacielos a derrotar jefes, participar en carreras, superar zonas 2D...

» El viaje nos lleva por catorce "ciudades" de todo tipo, desde el prehistórico reino de las cataratas al "nipón" reino de Bowser... más tres adicionales que se desbloquean tras ver los títulos de crédito y cumplir algunas tareas extra. Por suerte, Mario no está solo en el intento de rescate, pues cuenta con la ayuda de Cappy, un habitante del reino sombrero, que también persigue a Bowser para rescatar a su hermana Tiara. Juntos, se enrolan en un largo viaje, cuya primera parada es poner en marcha la Odyssey, una nave voladora que funciona con energilunas, el equivalente de las estrellas de *Super Mario 64*. Y, aunque el concepto es el mismo, son más abundantes en número (hay muchas más de 500, sin desvelaros el número exacto) y, al conseguir una, no nos sacan del reino. De hecho, para progresar al siguiente mundo, hay recoger un número que varía en cada caso, aunque podemos seguir buscando lunas hasta que nos cansemos. ¡Ah!, y no todos los reinos tienen el mismo número; varía en función del tamaño. Los más grandes pueden rozar el centenar, mientras que los más pequeños pueden superar la mitad de esa cifra... o tener menos.

El verdadero sentido de "jugar"

Para conseguir las lunas, tenemos que realizar acciones de todo tipo. Las más

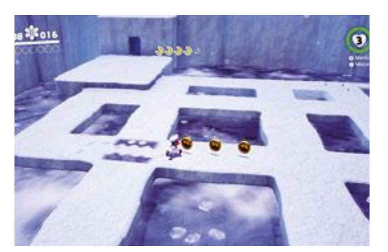
MARIO CEDE PARTE DEL PROTAGONISMO A CAPPY Y A LAS MÁS DE 50 CRIATURAS QUE PODEMOS MANEJAR EN EL VIAJE

La "captura"

Pulsa Y o agita el Joy-Con derecho y Mario lanza a Cappy. Si toca a un enemigo sin gorra, Mario lo controlará para beneficiarse de sus habilidades únicas. Los Goomba, por ejemplo, se apilan y no resbalan en el hielo.

REINOS DE LOS QUE NO QUERRÁS SALIR

El juego ofrece un total de diecisiete reinos o lugares que podemos visitar. El último de todos es el "desafío definitivo", aunque, para llegar hasta él, tendrás que recorrer un largo camino y dedicarle bastantes horas al juego... así que ármate de paciencia.



Friolandia. Es el reino de hielo por el que pasaremos en nuestro viaje. Cuenta con una peculiar competición en la que tendrás que participar convertido en un friolandés, una especie de rechoncha foca la mar de adorable. Ponte un abrigo, que no te sobrará...



Lago. Como la Atlántida, este mundo submarino (aunque también hay vida en la superficie) cuenta con una cúpula para poder respirar. No es especialmente grande, pero sí sumamente precioso, y lleno de recovecos, secretos y un pozo muy profundo...



Arbolado. Un agreste bosque que apenas deja pasar los rayos de sol, aunque también cuenta con una estructura metálica que hace las veces de invernadero. Aquí, capturarás por primera vez a "cebolleto", un bulbo que estira sus verdes "patitas".



Cataratas. Es el segundo reino... y un ejemplo de lo fuerte que empieza la aventura, dejándote controlar a un tiranosaurio y a los Chomp Cadenas a los pocos minutos. En la primera visita, algunas partes no están accesibles, como en muchos otros reinos.



Urbano. Al principio, puede chocar ver al rechoncho Mario andar entre estilizados humanos... pero es uno de los reinos más atractivos y verticales de todo el juego. El homenaje a Donkey Kong es inolvidable, como el tema cantado por Pauline.



Bowser. El villano tiene su propio reino, y remite a la iconografía oriental, desde un castillo al estilo pagoda, a estatuas que remiten a los soldados de Siam (que, incluso, podemos controlar con Cappy). Hay diecisiete reinos en total, a cual más bello...

obvias forman parte del objetivo que va "imponiendo" el juego para que avance la historia: alcanzar un sitio del mapa, vencer a un jefe... Podemos centrarnos en esos objetivos o ir a nuestro aire para intentar conseguir otras lunas. Algunas están suspendidas en el cielo y debemos averiguar cómo alcanzarlas. Otras pueden aparecer al romper una caja, al hacer un salto bomba contra el suelo, al participar en minijuegos como carreras, andar trazando un círculo perfecto sobre una referencia que se desvanece... y otras muchas mecánicas originales que es mejor que descubráis vosotros mismos. Pero, para conseguir otras lunas, debemos lanzar a Cappy para "capturar" a otras criaturas y controlarlas para explotar sus habilidades, lo cual es uno de los pilares sobre los que se erige *Odyssey*. Y no sólo eso: es una de las principales concesiones que hace Mario, al compartir con la gorra, y las criaturas que controlamos, el protagonismo. Desde un T-Rex a un Goomba, podemos capturar y controlar a más de 50, y lo mejor es que cada una ofrece un control muy distinto y tiene habilidades y movimientos únicos. Todas estas variables, desde la libertad a la variedad de personajes, hacen que "jugar" vuelva a adquirir el sentido real de la palabra: nos sueltan en unos mundos desconocidos, con un par de indicaciones... y el jugador puede hacer lo que le dé la gana: explorar, probar infinidad de locuras y seguir descubriendo cosas en unos mundos que, según avanza la historia, presentan cambios y, a partir de cierto momento clave de la aventura, ofrecen nuevos desafíos.

La importancia del dinero

Otro de los cambios "radicales" que le sientan muy bien es la desaparición de las vidas. En su lugar, cada vez que morimos, perdemos monedas doradas. Algunos, quizá, encontrarán este sis- »



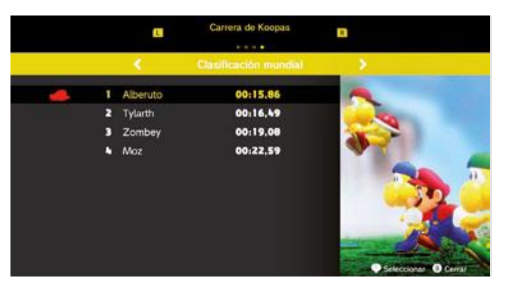
La primera vez que entramos a un reino, una pequeña secuencia con cámaras panorámicas nos enseña algunos de sus lugares clave.



Casi todos los reinos tienen una moneda única, como estos triángulos. Con ellas, compramos algunas piezas únicas: trajes, recuerdos...

NO HAY VIDAS, PERO "PERDERÁS" UNA...

... la tuya. Más allá de la trama, ofrece mil y un divertimentos con los que "perder" el tiempo.



Pícate online. Hay cinco eventos con clasificaciones online, que invitan a mejorar tus marcas. Desde un vóley-playa (evita que la bola toque el suelo) a dos carreras distintas contra koopas, un gran premio y salto a la comba.



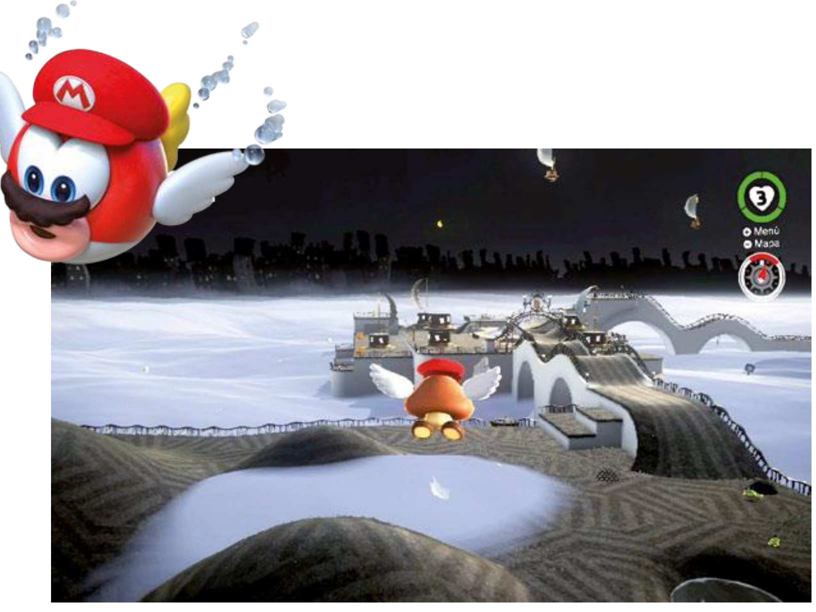
De compras. Con los dos tipos de moneda (doradas y específicas de cada reino), podemos comprar trajes, recuerdos, pegatinas... Incluso después de terminar la aventura, siguen apareciendo trajes.... algunos muy, muy caros.



¡Ayuda! Si no encuentras más energilunas, puedes acudir a estos Toads, que dan pistas, o usar tus amiibo, que, tras cinco minutos de viaje virtual por el mundo, volverán con pistas. Puedes "soltar" virtualmente tres amiibo a la vez...



Inmortaliza. Pulsando el botón "abajo" de los que hacen de cruceta, activamos la cámara de fotos, muy, muy al principio de la aventura. Es muy fácil de usar, y permite girar el ángulo, utilizar filtros (Game Boy, desenfoques...) y más.



■ Volar, bucear, desplazarnos por la lava, disparar... Cada captura ofrece unas habilidades únicas que nos permitirán encontrar nuevas lunas y acceder a zonas de otro modo inalcanzables.



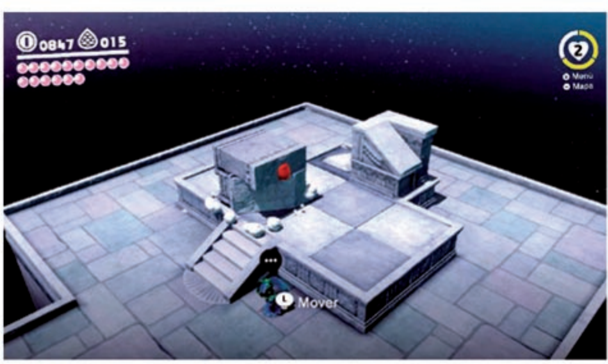
■ Mario cuenta con más acciones que nunca (triple salto, rodar, mortal hacia atrás, etc.). En el menú de pausa, se puede consultar cómo se ejecutan todos, aunque el propio juego nos lo recuerda...

» tema muy permisivo, pero lo cierto es que ayudará a los menos expertos en el género. Es relativamente fácil tener siempre de "reserva" 1.000 o más monedas, y terminarse la aventura sin haber sentido la presión de estar a punto de quedarse sin vidas. Otra cosa distinta es, tras completar la aventura, superar los desafíos más exigentes, que también los hay... Además, cada reino tiene un tipo de moneda propio, con el que podemos comprar trajes (más de una treintena) y recuerdos y pegatinas del reino para personalizar la Odyssey, lo que añade otra capa más que invita a explorar hasta el último rincón.

Vida y milagros de Mario

Aunque el sistema monetario sea una ruptura con anteriores juegos de Mario, lo cierto es que *Odyssey* es, ante todo, una carta de amor al personaje. Entra en una tubería y puede que, de repente, te espere una zona de plataformeo 2D, en la que hasta la música y el aspecto de Mario cambian al estilo clásico de sus primeros juegos. Atraviesa determinados cuadros... y quién sabe lo que puede esperarte al otro lado (sí, también hay guiños a *Mario 64* o *Galaxy*). De hecho, en New Donk City, al realizar ciertos objetivos, somos partícipes de un festival, que es de lo más bonito y nostálgico que jamás ha hecho Nintendo con ninguna de sus creaciones. Hay muchas más, sobre todo tras ver los títulos de crédito, e incluso antes. Dicen que el diablo está en los detalles y, por eso, *Super Mario Odyssey* es tan endiabladamente maravilloso. No queremos desvelar ninguno más, pero es el típico juego que comentarás con amigos, por la cantidad de cosas que deja al descubrimiento del jugador... Y no sólo por lo referente a los homenajes. Introduce mecánicas más propias de los juegos de mundo abierto, como conducir una moto por las calles de New Donk





El juego es tan variado que, incluso, se permite flirtear con otros géneros, como el puzle, para conseguir determinadas lunas. Encaja bien esas piedras...



Visualmente, dentro de un mismo mundo, podemos encontrar ambientaciones muy distintas, incluso para conseguir una única luna, como este "laberinto".



Los jefes finales dejan algunos de los momentos más espectaculares del juego. Éste, perteneciente al reino de las arenas, estéticamente es de los más bellos.

City, o locuras como capturar la tapa de una alcantarilla para moverla y poder acceder a su interior... Es un juego que invita a volver a la mentalidad de un niño, para tocar, probar e interactuar con todo lo que veas, porque todo puede sorprenderte con una respuesta que, en ocasiones, ni esperas. Sazonado, además, con un humor tan blanco y puro que sigue funcionando como el primer día, gracias a la fabulosa traducción y a la adaptación de detalles como los nombres (reinos, personajes... todo). Tampoco descuida otros muchos detalles, como un mapa para teletransportarnos entre los checkpoints o consultar las lunas que hemos conseguido (con fecha incluida) o las que nos faltan o, incluso, pasado cierto punto del juego, recorrer los mapas con la música de fondo que queramos. ¿Hemos hablado de los jefes? Aunque son sencillos de superar, algunos son impresionantes (el del reino de las arenas es de lo mejorcito). También es compatible con los amiibo, que desbloquean desde pistas sobre la ubicación de las lunas a trajes específicos, como, por ejemplo, los amiibo de Luigi, Wario o Dr. Mario.

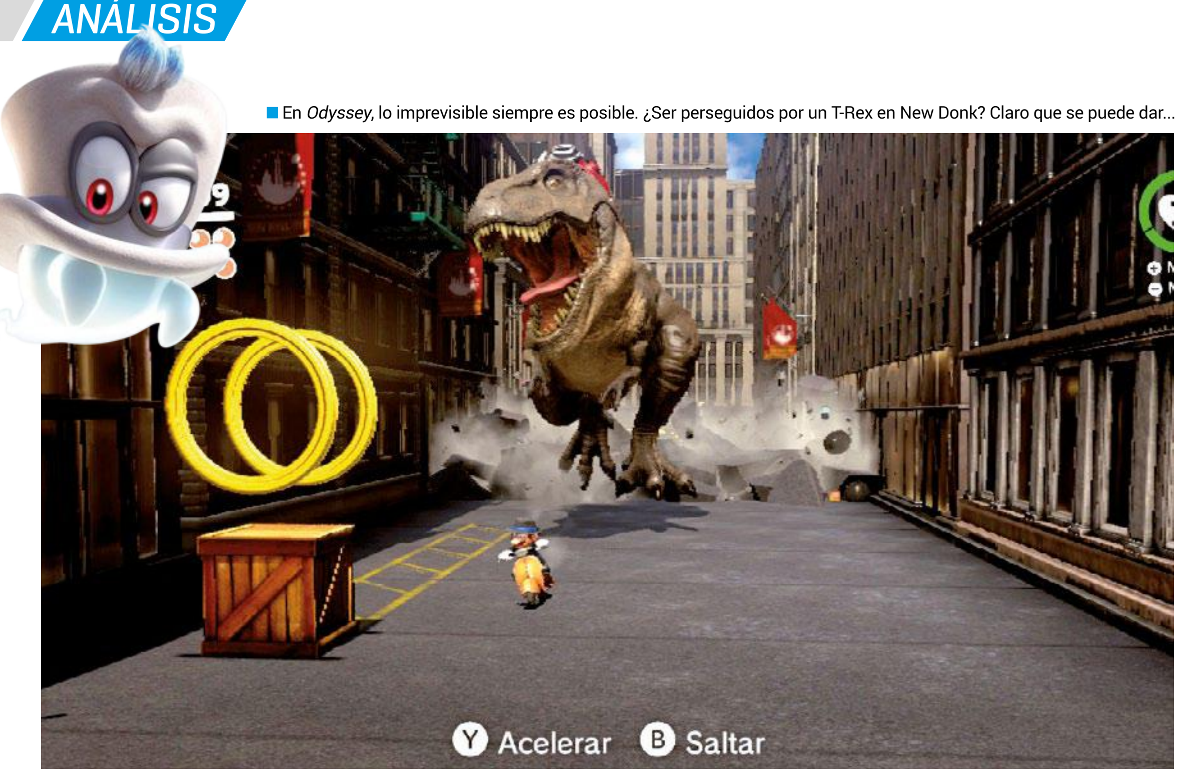
Switch, ¿técnicamente inferior?

Desde que se lanzó Switch, la nueva consola de Nintendo ha tenido siempre la vitola de ser menos potente que »

Marios "únicos". Gracias a Cappy, Mario puede controlar a más de 50 personajes durante todo el juego, tales como el tanque Sherm o muchos clásicos del universo Mario, como Bill Bala, Lakitu, Chomp Cadenas, Hermano Martillo...

LA AVENTURA NO TERMINA TRAS LOS TÍTULOS DE CRÉDITO: AÚN TE QUEDARÁ MUCHÍSIMO POR VER Y POR HACER

■ En *Odyssey*, lo imprevisible siempre es posible. ¿Ser perseguidos por un T-Rex en New Donk? Claro que se puede dar...



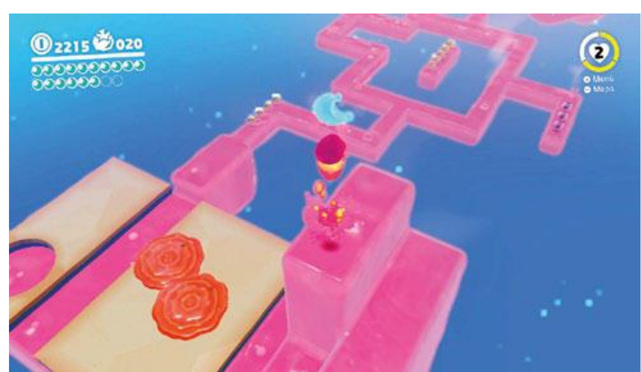
LO MEJOR

Es el sucesor espiritual de *Mario 64*, y eso son palabras mayores. Es enorme, con mucho para hacer y ver, y con momentos muy sorprendentes. Luce de muerte en modo portátil.

LO PEOR

Comparado con sus logros, los lunares son tontunas, pero da algún problema de cámara, alguna ralentización muy puntual o, en modo TV, alguna textura que canta. Nada lo afea...

■ Casi todos los mundos tienen puertas, tuberías o chimeneas que llevan a pequeñas zonas cerradas de plataformeo puro y duro...





■ La Odyssey va cambiando, tanto por dentro como por fuera, según compramos cosas: pegatinas para el exterior, recuerdos para el interior...



■ Jugando con mando Pro, o en modo portátil, realizar acciones como este ataque circular resulta más complicado que moviendo los Joy-Con.



■ Lanzando a Cappy al globo terráqueo de la Odyssey, transferimos las lunas, y podemos elegir destino o regresar a los que hayamos visitado.

» PS4 o One y, aunque sea cierto, el trabajo aquí es tan sobresaliente que no se nota. Mundos, personajes, secuencias de vídeo, fluidez general del juego (60 fps constantes)... Todo contribuye a que *Odyssey* luzca de verdadera maravilla, sobre todo en modo portátil. Es un juego bellísimo, que deja algunos mundos y estampas para el recuerdo (New Donk lloviendo, por ejemplo, es alucinante). Al ponerlo en la base y jugar en una tele "grandona", se le notan un pelín algunas costuras, como ciertas texturas que cantan un poco, algún petardeo superpuntual en uno de los mundos más recargados o ligeros dientes de sierra, apreciables si nos ponemos "pejigueros". Pero nada grave que estropee las sensaciones generales que deja el juego. Es un título que está optimizado a las mil maravillas... aunque tampoco es perfecto. En algunos momentos puntuales, y como en casi todo juego 3D, tiene problemas con la cámara (bien no vemos al personaje, bien no nos ofrece el mejor encuadre posible). Del mismo modo, dada la naturaleza de la consola y sus mandos, la forma óptima de jugar es en la tele o en modo sobremesa, con los Joy-Con separados, y uno en cada mano. Así notarás la chisporroteante vibración al moverte por la lava, al manejar un Bill Bala, al tener que localizar "a ciegas" una luna

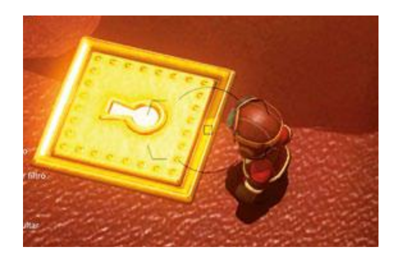
SUPER MARIO ODYSSEY ES EL ESPEJO EN QUE TENDRÍAN QUE MIRARSE MUCHAS COMPAÑÍAS PARA TRATAR SUS IP CLAVE

MARIO, EL CAZADOR DE LUNAS

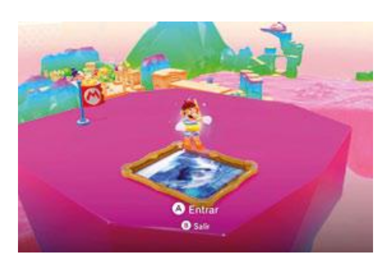
Las energilunas se consiguen de formas muy distintas, desde romper una piedra con un Bill Bala a realizar tareas específicas (algunas se repiten en varios reinos con pequeños matices). Éstas son algunas de las que realizaréis en algunos reinos...



Nota musical. Siempre que veas una, tócala y recoge todas las que aparecerán a continuación. Algunas requieren un impulso extra de velocidad; otras, cambiar entre planos 2D y 3D... pero, si recoges todas, tendrás como premio una energiluna.



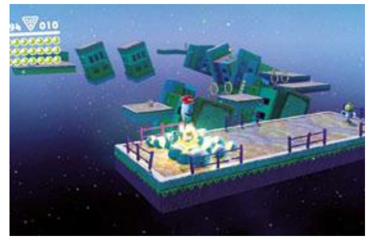
Cerraduras. Como en el clásico de SNES *Super Mario World*, si encuentras una de estas cerraduras, ya sabes lo que tocará: encontrar la llave. En algunas ocasiones, formarán parte de una alocada carrera en la que el mundo se hunde a tus pies...



Cuadros. Al igual que en el inolvidable éxito de Nintendo 64, pueden estar escondidos en cualquier recoveco, detrás de una columna o en una pequeña piscina de agua. Pueden conducir a otro reino o, quién sabe, repetir el enfrentamiento con algún jefe...



Enamorados. En algunos reinos, es posible encontrar una "Lady Goomba". Si nos acercamos como Mario, huirá... pero, si lo hacemos como una ristra de Goombas apilados, dejará de recuerdo una luna. Otras lunas requieren apilar un número concreto.



Cohetes. Nos transportan a otros lugares, para superar retos de plataformeo puro y duro como el de la imagen, con casas-plataformas que giran sobre sí mismas. También hay maniquíes que, al colgar la gorra en ellos, ofrecen retos contrarreloj.



Kin-triga. Así se llama esta esfinge, que también nos regala su presencia en muchos reinos. Cada vez que la encontremos, nos planteará un enigma, con cuatro posibles respuestas. Tranquilos, que suelen ser fáciles y dan acceso a salas con tesoro (y luna).

escondida... Agitando el Joy-Con derecho, lanzamos a Cappy y, "meneándolo", atacamos objetivos cercanos. El sistema parece pensado para ayudar a los menos expertos, ya que no exige una precisión milimétrica. El problema es que, si quieres jugar en modo portátil o con un mando Pro, realizar algunas acciones, como un ataque circular o lanzar la gorra hacia arriba, resulta ridículamente más complejo (tras lanzar la gorra, hay que girar el stick) o directamente imposible. Se podrían haber buscado soluciones para asignar alguna de estas acciones a un botón, u otra cosa. A pesar de este detalle, se puede completar el juego perfectamente en modo portátil, y es una delicia.

No es perfecto, pero casi...

También podríamos ponerle pegas a la banda sonora, pues, quitando los temas que versionan a los clásicos de Koji Kondo y los nuevos cantados (que son espectaculares), los temas 100% originales no consiguen dejar la misma huella ni resultar tan pegadizos. Incluso podríamos criticar el modo para dos jugadores (uno maneja a Mario y otro a Cappy), que parece más una idea implementada a última hora para explotar la idea de compartir los Joy-Con que una función con peso por sí misma. Pero ni siquiera destacando esos minúsculos lunares se consigue arañar o afear la profunda e inolvidable huella que deja el juego. Es una aventura que te sabrá a gloria bendita y que, como decíamos al principio, es un juego excepcional y, hoy por hoy, la principal razón para hacerte con Switch si aún no lo has hecho (*Zelda* salió también en Wii U). Un gran exclusivo que viene a poner de manifiesto, por enésimo mes consecutivo, el increíble año de debut que está teniendo la consola. Y no sólo eso: *Super Mario Odyssey* es el espejo en que muchas compañías tendrían que mirarse a la hora de tratar sus IP más codiciadas. Puede que haya muchos juegos de Mario, pero rara vez pinchan y, cuando dan de lleno en la diana, como es el caso, lo hacen para pasar a la historia por la puerta grande. Repetir las sensaciones de *Super Mario 64*, con su inolvidable salto de las 2D a las 3D, es prácticamente imposible, pero *Super Mario Odyssey* es lo más parecido que vais a encontrar... ■



OPINIÓN

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Puede que Mario sea un "dinosaurio" de los videojuegos, pero, tal y como demuestra una de las primeras capturas con Cappy, el T-Rex, está más en forma que nunca. Con *Odyssey*, vuelve a pasar a la historia con una aventura única, especial y heredera de mitos como *Mario 64*. Hazte un favor y regálatelo...

98

VUESTRA OPINIÓN

WEB presiexpress

“Qué ganas le tengo. Mientras otros se decantan por "experiencias cinematográficas", Nintendo se centra en innovar y ofrecer nuevas experiencias jugables.”

WEB turn2016

“Este Mario tiene pinta de que puedes pasarte horas, y horas y horas divirtiendote con él, que es al final de lo que van los videojuegos. Hoy en día, se abusa de la carga gráfica.”









La Tierra Media Sombras de Guerra

UN ANILLO PARA GOBERNARLOS A TODOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Monolith Productions

DISTRIBUIDOR
Warner Bros

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

No se entra así como así en Mordor", decía Boromir. Sin embargo, antes incluso que Frodo Bolsón, en los albores de la tempestad, un simple montaraz ya le contradijo. Con 10.000 hombres, quizá no pudiera hacerse, pero... ¿y con 10.000 orcos y un anillo de poder?

Hace tres años, Monolith demostró ser adalid de una máquina de guerra a espada, lanza y puño de hierro de orco con *Sombras de Mordor*, una de las aventuras más sorprendentes de esta generación. El juego se basaba en el universo de "El Señor de los Anillos", que volvía a estar de moda con la trilogía cinematográfica de "El Hobbit", pero la historia era ajena al canon de Tolkien. Así, se nos presentaba la historia de Talion, un montaraz que, tras ser asesinado, regresaba de entre los muertos gracias al espíritu de Celebrimbor, el elfo que forjó los anillos con que Sauron sometió a la Tierra Media. La búsqueda de venganza se quedó en el punto álgido, con ese dúo tan bien avenido decidido a forjar un nuevo tesoro para derrotar al Señor Oscuro.

La secuela arranca en ese preciso instante, con mayor vocación de entroncar con los hechos canónicos. Está ambientada entre los sucesos de "El Hobbit" y los de "La Comunidad del anillo", y aparecen muchos villanos conocidos, como los Nazgûl o un balrog, y enclaves icónicos, como la Torre de la Hechicería o la guarida de Ella-Laraña. La historia es muy disfrutable, sobre todo por cómo indaga en el origen de los Nazgûl, pero, si sois muy puristas, ya avisamos que os puede chirriar.

Nada queda para ti: sólo muerte

Todos pensamos en Mordor como una yerma extensión, pasto del fuego, cenizas y polvo. Un repugnante paraje, repleto de enemigos, en definitiva. Así era en el primer juego, de hecho. Sin embargo, Monolith le ha dado una vuelta al enfoque de mundo abierto y lo que tenemos ahora son cinco regiones independientes que se desbloquean de forma progresiva: Minas Ithil-Morgul, Cirith Ungol, Núrnen, Seregost y Gorgoroth. Todas tienen un tamaño generoso y cuentan con unos paisajes muy diferenciados: ciudades amuralladas, cavernas, bosques, montañas heladas, volcanes... El diseño de los escenarios es bastante estándar, pero hay infinidad de misiones secundarias de ésas que acabas haciendo sin darte cuenta, »

LA HISTORIA ES MUY DISFRUTABLE, SOBRE TODO POR CÓMO INDAGA EN EL ORIGEN DE LOS NAZGÛL, PERO PUEDE CHIRRIARLES A LOS MÁS PURISTAS



EL MAL SE REVUELVE EN MORDOR

Hay seres más antiguos y viles que los orcos en las profundidades del mundo, y unos cuantos de ellos están representados aquí. Nos habría gustado que se incidiera más en el trasfondo y el destino de algunos, pero menos da una piedra vidente.



Sauron, el Señor de los Anillos, es nuestro mayor némesis. Celebrimbor colaboró con él para forjar los anillos de poder, por lo que hay varias escenas sobre su pasado, y también sobre cómo se convirtió en un gran ojo, sin párpado, rodeado de llamas.



Ella-Laraña es el personaje más ambiguo del juego, por su dualidad entre villana y aliada. Monolith se ha tomado la licencia de darle apariencia humana, como si fuera la contraparte maligna de Galadriel. Puede mostrar cosas que aún están por llegar.



Los Nazgûl, antaño grandes reyes de los hombres y ahora esclavos de la voluntad de Sauron, tienen una gran presencia en el juego. A tres de ellos se les ha dado un trato prioritario con secuencias CG que muestran cómo obtuvieron sus anillos de poder.



El Rey Brujo de Angmar, señor de los Nazgûl y el que acaudilla los ejércitos de Mordor en la guerra, pretende conquistar la ciudad de Minas Ithil para convertirla en su guarida. Para ello, necesita hacerse con un Palantir, que es arma peligrosa.



Tar Goroth es un balrog de Morgoth y tiene el honor de ser el jefe más espectacular y peculiar de la aventura. Las luchas contra él no se resuelven con simples espadazos, sino que hay que tirar de otras técnicas menos ortodoxas. ¡Corred, insensatos!



Gollum tiene un pequeño cameo al comienzo del juego, aunque, luego, ya nunca más se vuelve a saber de él, quizá por aquello de que el pobre Smeagol no haría daño a una mosca. El doblaje no es el de las películas, pero César Díaz le da un tono casi calcado.



ORCOS A MILLARES
La variedad de los orcos es inmensa, gracias a su división entre diferentes tribus, su propia fisonomía o los instrumentos con los que cargan. La dirección artística del juego es sublime.

» pues ayudan a subir de nivel y obtener mejoras. En ese sentido, el componente rolero es más acusado en esta secuela, con un árbol de habilidades descomunal y hasta seis elementos de equipo: espada, daga, arco, armadura, capucha y anillo. Para vérselas con Mordor a roca y piedra, es imprescindible dotarse de armas cada vez mejores.

El desplazamiento por los entornos es muy ágil, gracias a los poderes espectrales de Celebrimbor, que permiten trepar a toda velocidad o realizar dobles saltos en el aire. Se deja algo de margen para el sigilo, pero la mayor parte del tiempo la pasaremos luchando en batallas multitudinarias, con un sistema de combos tan brutal y profundo como intuitivo. Con un botón para dar espadazos, otro para esquivar y un tercero para hacer contraataques, se despliegan en pantalla unas coreografías espectaculares. Aparte, contamos con un arco para atacar desde lejos y reventar barriles. Esta vez, las monturas no se reducen a caragors y graugs, sino que también hay dragones voladores, lo que incrementa la verticalidad de las trifulcas.

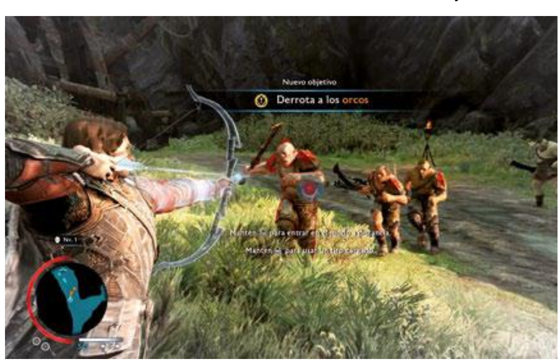
El tiempo del orco ha llegado

El sistema Némesis fue una gran aportación de Monolith a la industria. Gracias a él, se generaba una narrativa

EL COMPONENTE ROLERO ES MÁS ACUSADO Y LAS BATALLAS DEJAN UNAS COREOGRAFÍAS ESPECTACULARES



■ Los entornos son menos "grises" esta vez, y hay bosques, zonas de lava, montañas heladas... Eso sí, el diseño de niveles es muy estándar.



■ El arco está asociado a un tiempo bala de uso limitado, y resulta muy útil para actuar con sigilo, igual que las ejecuciones por la espalda.



■ Las batallas son coreografías de golpes y contraataques que, a menudo, se saldan con decapitaciones y desmembramientos muy gores.

secundaria basada en la IA, con los orcos de Mordor como enemigos o como potenciales aliados. Todo era aleatorio, incluidas la apariencia, las fortalezas y las debilidades de cada trasgo. Pensábamos que otras sagas imitarían o, al menos, adaptarían el concepto, pero nadie lo ha hecho. Por suerte, Monolith le ha vuelto a dar carrete, ampliando enormemente sus posibilidades, algo justificado por el nuevo anillo de poder y el mero planteamiento argumental.

Hasta el más espectro puede cambiar el curso del futuro... pero, para eso, hace falta un gran ejército. Mediada la aventura, Talion y Celebrimbor pueden dominar a los capitanes orcos para unirlos a su causa y, así, poder tomar las fortalezas de Sauron. En cada una de las cinco regiones, hay una jerarquía de orcos, de modo que debemos poner de nuestra parte (o ejecutar) a cuantos veamos oportuno y, entonces, proceder a la conquista. Arropados por nuestros adeptos, en esos asedios, debemos ir ascendiendo por los castillos y capturando puntos. Será más fácil si hemos eliminado previamente a los lugartenientes del caudillo o si, incluso, hemos infiltrado a espías entre sus filas. Todo el proceso recuerda a lo visto en las películas con las batallas del Abismo de Helm y los Campos del Pelennor.

Igual que en el original, el sistema Némesis está ligado al hecho de que la muerte no es el final, sino sólo otro sendero que recorreremos todos. Si morimos, el responsable asciende en el escalafón, lo que genera una misión de venganza. Por ejemplo, puede pasar que nos rompa la espada, de modo que, si nos vengamos, podremos forjarla de nuevo y será más fuerte. Cada orco tiene un nivel de experiencia, y conviene aumentarlo. Para ello, podemos pedir que nos hagan de guardaespaldas, que realicen misiones por su cuenta, que luchen en los pozos de pelea... »



■ Los haedir son unos cristales que hay que purificar y que sirven para revelar las principales misiones secundarias que hay en cada área.



■ Hay seis elementos de equipo: espada, daga, arco, armadura, capucha y anillo. Se obtienen arrebatándoselos a la fuerza a los capitanes orcos.

Las criaturas susceptibles de ser montadas son más numerosas que antes: caragors, graugs, Olog-Hai, dragones... Su ayuda es inestimable.

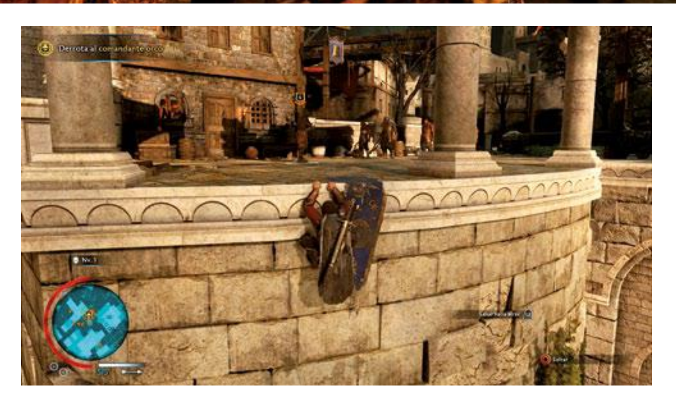
LO MEJOR

El sistema Némesis se ha ampliado y no tiene parangón. Las coreografías de combos, acompañadas por nuevas monturas. Las historias de los Nazgûl. Se ha potenciado el tono rolero.

LO PEOR

El eterno Acto 4, infumable y obligatorio para ver el final. El subidón de dificultad de esa recta final, quién sabe si para fomentar los micropagos... El diseño de niveles es bastante ramplón.

El desplazamiento por los entornos es realmente ágil, gracias a los fuertes impulsos en vertical y a los dobles saltos en el aire.





Entre las misiones secundarias, se cuentan la búsqueda de artefactos gondorianos, unos puzles ligados a Ella-Laraña o algunos retos de batalla.



Hay un árbol de habilidades con más de medio centenar de poderes que desbloquear, lo que supone una gran sensación de progresión.



Las secuencias de vídeo, ya sean CG o con el motor del juego, son resultonas. Para disfrutarlas en 4K, hay un parche opcional de 23,4 GB.

» Otra novedad es que hay un multijugador asíncrono. Por un lado, podemos vengar las muertes de otros jugadores; por otro, podemos retar a otros a que superen una fortaleza creada por nosotros. Para ello, hemos de elegir a los caudillos y los capitanes que la guardarán, así como el tipo de defensas.

Al final de todas las cosas

Sombras de Guerra cuenta con una duración generosa. Sin considerar todo lo relativo al sistema Némesis, que es prácticamente infinito, el hilo general se puede completar en unas veinte horas, contando las misiones principales y los grandes arcos de secundarias. Entre estas últimas, hay retos de batalla con Celebrimbor o unos puzles muy sencillos consistentes en alinear imágenes rotas, a lo que cabe añadir la búsqueda de artefactos gondorianos y runas. Gracias a unos cristales llamados haedir, es muy fácil conocer la ubicación de esos agradecidos desafíos.

Ahora bien, el juego tiene un problemón que le impide ser el palantir definitivo. Una vez superados los tres primeros actos, se inicia un cuarto que debería haber sido meramente opcional y que, en realidad, es obligatorio para ver la escena final y los créditos. En él, se cambian las tornas y somos nosotros los que tenemos que defen-

LA DURACIÓN ES GENEROSA, PERO EL "ENDGAME" ES UN PARADIGMA DE CÓMO ESTIRAR UN CHICLE Y QUE SE ROMPA

NO ES UNA CHUSMA DESCEREBRADA DE ORCO

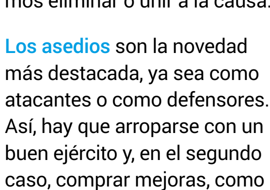
El sistema Némesis, que determina la relación de amor u odio con los orcos más poderosos, fue una gran aportación de Monolith a la industria y, en esta secuela, se ha ampliado sobremanera, dotándolo de nuevas opciones narrativas y jugables.



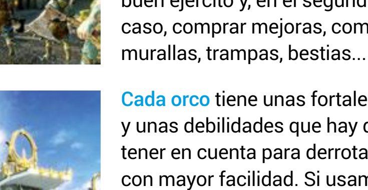
Cada una de las cinco regiones cuenta con una jerarquía orca muy definida. Si interrogamos a los llamados gusanos, obtenemos información sobre capitanes y caudillos, a quienes podemos eliminar o unir a la causa.



Para dominar a los orcos, hay que tener, como mínimo, su mismo nivel. Si no, toca avergonzarlos para reducírselo y volver a darles caza. Algunos ≠table y no ceden su poder.



Los asedios son la novedad más destacada, ya sea como atacantes o como defensores. Así, hay que arroparse con un buen ejército y, en el segundo caso, comprar mejoras, como murallas, trampas, bestias...

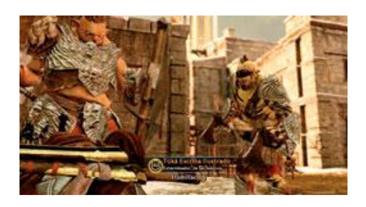


Para facilitar las incursiones, podemos eliminar primero a los lugartenientes de una fortaleza, lo que reduce el nivel general del emplazamiento. Además, podemos infiltrar orcos propios para que traicionen al caudillo.

Cada orco tiene unas fortalezas y unas debilidades que hay que tener en cuenta para derrotarlo con mayor facilidad. Si usamos las mismas técnicas contra él una y otra vez, acaba haciéndose invulnerable a ellas.



Enviar a nuestros orcos a que cumplan misiones por su cuenta es algo muy útil para que suban de nivel, aunque se corre el riesgo de perderlos. También están los pozos de pelea, donde sobreviven los más fuertes.



Las revanchas están a la orden del día: orcos que vuelven de la muerte, hermanos de sangre que nos la tienen jurada, humillaciones... Además, hay un toque online y podemos vengar las muertes de otros jugadores.



La gestión de fortalezas también tiene componente online. Así, podemos retar a otros usuarios a que tomen nuestro castillo, plagado de capitanes y refuerzos defensivos. El éxito garantiza equipo de calidad.

der las fortalezas de Mordor de la ira de Sauron. En total, hay que afrontar veinte asedios tremendamente repetitivos, con el peligro de que, si somos derrotados en alguno, toca reconquistar la fortaleza... para lo cual hace falta recomponer también nuestro ejército, reclutando a nuevos adeptos que suplan a todos los que hayan perecido.

Para más inri, la dificultad aumenta de forma disparatada. Puede que el sistema de combate tenga cierto toque mecánico para encadenar los combos, pero, aquí, os dará igual: hay certeza de muerte y mínima esperanza de éxito. Por suerte, se puede modificar la dificultad entre tres niveles siempre que se desee. Suponiendo que se os dé a pedir de boca, tardaréis unas ocho horas en superar esa recta final. El desenlace es resultón, pero, sin una narrativa intermedia durante los asedios, acaba por ser el tedio personificado. Es incomprensible que Monolith no haya visto que esa decisión de diseño emborronaba el producto. Sólo se explica como una forma de intentar fomentar los micropagos para obtener cajas de botín con las que obtener orcos y equipo legendario con rapidez. Es justo decir que el juego no escatima a la hora de dar recursos para progresar por nuestra cuenta, pero ese "endgame" quedará como paradigma de cómo estirar un chicle y que se rompa. Mucho debe arriesgarse en la guerra... pero no tanto.

Otro anillo más fue forjado

Monolith ha echado mano de su motor Firebird para el apartado técnico, en el que no se observa un gran salto, a pesar de que esta secuela ya no es intergeneracional. Aun así, es competente y la dirección artística, inspirada en las películas de Peter Jackson, brilla con luz propia. Los grandes villanos son perfectamente reconocibles, pero aún mejor es la variedad de los orcos, que pertenecen a diferentes tribus y cuya anatomía es realmente dispar.

En lo sonoro, el doblaje al castellano es excelente, con Miguel Ángel Montero (Jaime Lannister) como Talion y Roberto Encinas (Nathan Drake) como Celebrimbor. La música es original, pero tiene dejes de la de Howard Shore para las películas. El humo se eleva de nuevo en el Monte del Destino, así que apagadlo, insensatos, apagadlo. ■



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

OPINIÓN

La recta final para entroncar con "El Señor de los Anillos" es una automutilación, pero, aun así, la aventura es imperdible, merced a un sistema Némesis increíble, unos combates adictivos y una ambientación que, si bien se toma sus licencias, es digna de la tierra de Mordor, donde se extienden las sombras de guerra.

90

VUESTRA OPINIÓN

WEB cyberdine4

“El sistema Némesis del primer me enamoró. En aquel entonces, pensé que muchos juegos utilizarían aquel sistema, que era revolucionario bajo mi punto de vista, pero me equivoqué.”

WEB Ezio Auditore

“El primero estaba bien, pero, a nivel de prensa, se lo sobrevaloró enormemente. Lo que pasa es que, acostumbrados a pésimas adaptaciones, resultó mejor de lo que nadie podía esperar.”

■ Polyphony Digital ha hecho borrón y cuenta nueva con su saga estrella. Todo lo que hay en *GT Sport* se ha realizado desde cero, sin reciclar nada de PS3 o, incluso, de PS2.

Gran Turismo Sport



REASFALTADO TOTAL DEL MAYOR CIRCUITO EXCLUSIVO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Polyphony Digital

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1-24

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Polyphony Digital se lo ha tomado con parsimonia, pero, por fin, ha debutado en PS4, y lo ha hecho con el simulador de conducción más peculiar de todos los salidos a pista en el último mes.

Gran Turismo Sport se desmarca claramente de las anteriores entregas de la saga, al jugar la carta del juego online, hasta el punto de tener un acuerdo con la FIA para ser una de sus disciplinas oficiales, algo que se irá explotando en el futuro. Aún no hemos podido comprobar el alcance del vínculo, pues la primera competición "profesional" empezará en noviembre, pero todo está ya en marcha.

Antes de nada, conviene advertir: si buscáis cientos de horas de diversión offline, olvidaos. Hay un modo Campaña con 48 pruebas de autoescuela, 64 retos y contrarrelojes en todos los circuitos, con las típicas medallas de oro, plata y bronce, pero completarlo todo apenas lleva unas 10-12 horas. Es, más bien, un tutorial de pruebas exprés, sin campeonatos. Lo único reseñable son un par de eventos de resistencia con desgaste de los neumáticos y consumo de gasolina, pero no duran más de una hora. Eso sí, hay modo Arcade, con carreras sueltas, contrarreloj, pantalla partida, derrapes y un modo compatible con PS VR, aunque capado.

Nunca conducirás solo

Pasando ya al online, es posible crear partidas privadas, pero la verdadera gracia está en competir en el modo Sport, en el que contamos con una clasificación de piloto, según lo rápidos que demostremos ser, y otra de deportividad. Con esos dos parámetros, el juego se asegura, más o menos, de que juguemos contra gente de nuestro nivel. Es imposible librarse al 100% de los pilotos sucios, pero nos ha sorprendido gratamente ver que la mayoría de la gente es bastante legal, a diferencia de casi cualquier otro juego. Ayudan a ello ese rango de deportividad o el hecho de que las salidas sean lanzadas, para evitar montoneras en la primera curva. Eso sí, el sistema de penalizaciones deja que desear. Puede que alguien nos

GT SPORT TIENE EL ONLINE MÁS ATRACTIVO DEL GÉNERO, PERO TAMBIÉN ES EL JUEGO MÁS PARCO EN CONTENIDO

LO MEJOR

La alianza con la FIA. El manejo de los coches, sobre todo con volante. El sistema de reputación hace el online bastante transitable. El modo Paisajes. El diseño de los circuitos ficticios.

LO PEOR

Diecisiete localizaciones se antojan muy escasas, y sin lluvia. Sólo se puede correr de noche en siete de ellas. El modo Campaña es anecdótico, y exige estar conectado. Algunas penalizaciones.

Sólo hay siete localizaciones donde correr de noche (sin ciclo dinámico), pero la iluminación es sensacional.





El modo Paisajes permite combinar fotos reales con coches virtuales de forma demencial. Hay 1.017 lugares de todo el mundo, a cual más bello.



Hay tres pistas de rally que exigen un enfoque diferente de la conducción, primando los derrapes. Son de tierra; las de nieve se han perdido.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

choque por detrás... y que seamos nosotros los castigados con la obligación de aminorar el ritmo varios segundos.

Los circuitos del modo Sport van rotando, de modo que, cada día, podemos competir en tres. Así, cada veinte minutos, empieza una nueva sesión, con una búsqueda de partidas muy rápida. Las carreras duran cinco minutos, por lo que da tiempo de sobra a llegar a la siguiente, siempre que hayamos marcado previamente un tiempo de clasificación. La idea está bien pensada, aunque nos habría gustado que las pistas rotatorias fueran más de tres al día. Hay que destacar también el tono social, que permite compararse con los amigos y compartir cosas fácilmente.

Una nueva cadena de montaje

Gran Turismo Sport tiene el online más atractivo del género, pero, como contrapartida, es el juego más parco en contenido jugable. Polyphony ya no podía seguir reciclando y ha tenido que rehacer los coches desde cero. Ahora, todos están recreados con mimo, sin guarrerías, pero sólo hay 150, y de escasas categorías: utilitarios, GT, prototipos, rally... y poco más. Se ha preferido primar la calidad, y hay que reconocer que el manejo es sensacional, el mejor de la saga, especialmente con volante. Además, los motores suenan más verídicos y hay un editor de diseños.

Con los circuitos, ha sucedido algo similar, y esto sí que duele. De los 40 de *GT6*, se ha pasado a sólo diecisiete. La hora del día se puede configurar ampliamente, pero sólo siete de ellos permiten correr de noche, y la lluvia se ha evaporado por completo... Hay tanto trazados reales (Suzuka, Nürburgring, Interlagos) como ficticios, y hay que reconocer que, con estos últimos, Polyphony ha hecho un trabajo excelso.

Fuera del asfalto, *GT Sport* cuenta con otras características que lo convierten en arte. Por un lado, es un gran museo del motor, con recuerdos y vídeos dedicados a cada fabricante; por otro, el modo Paisajes permite integrar los coches en preciosas fotos y hacer que la línea entre lo virtual y lo real se vuelva imperceptible. Sólo Kazunori Yamauchi podía promover algo así.



OPINIÓN

Como juego offline, está lejos del podio, pero, para competir online, no hay nada mejor en consolas. Aparte, el manejo y la factura técnica son soberbios, y hay un culto a la belleza automovilística que hace que casi sea más arte que juego, con un modo Foto colosal y otros contenidos que rebosan pasión.

84

VUESTRA OPINIÓN

WEB Bigbossmen

“Hacía tiempo que no me enganchaba tanto a un videojuego: jugabilidad, sistema online, detalle, mimo... La iluminación está a otro nivel y es ahora mismo el top en videojuegos.”

WEB CPD98

“A mí la beta me dejó bastante frío. No he visto una evolución considerable desde que jugaba a Gran Turismo 5 en PlayStation 3, y de eso ha llovido...”

Este circuito inspirado en Dubái, que atraviesa un desierto, es el estandarte de *Forza Motorsport 7*, con el que Turn 10 vuelve a hacer patente su maestría al volante.

Forza Motorsport 7



¡MÁS MADERA, ES LA CARRERA "XBOXERA"!

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Turn 10 Studios

DISTRIBUIDOR
Microsoft

JUGADORES 1-24

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 64,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Ni *Halo* ni *Gears of War*: el gran icono de Microsoft en el último lustro ha sido *Forza*, que va por su quinta entrega para esta generación y que, pronto, abanderará las bondades de Xbox One X.

De momento, *Forza Motorsport 7* ya se puede disfrutar en las One estándar y es otro título que sumar a su imperdible catálogo de exclusivas. Es claramente mejor que sus dos predecesores, pero también hay que decir que Turn 10 Studios se ha dormido un poco en los laureles en dos asuntos capitales hoy en día en el género de la velocidad. Por un lado, sólo hay seis circuitos nuevos: Mugello, Suzuka, Maple Valley, Homestead, Virginia International Speedway y una trazado ambientado en un desierto de Dubái. De ellos, los tres primeros ya estuvieron en *Forza 4*. El total se queda en 32. Por otro lado, aunque esta vez sí que ofrecen progresión dinámica, los efectos de lluvia y el ciclo día-noche sólo están presentes en unos pocos (doce y ocho, respectivamente). Es inevitable acordarse de las 53 localizaciones de *Project CARS 2*, todas con las citadas condiciones meteorológicas y horarias, o incluso de la subsaga *Forza Horizon*.

No obstante, el juego compensa esa carencia con un garaje inmenso con el que el resto de sagas actuales no pueden ni soñar. Hay cerca de 700 coches de múltiples disciplinas, que hay que ir adquiriendo poco a poco, y todos han sido recreados de pe a pa, especialmente el interior, que podemos contemplar en el modo Forzavista. Además, vuelve el también inigualable editor, que permite decorarlos libremente, ya sea con diseños propios o descargando los de la comunidad.

Simbiosis con el mando de One

Puede que *Forza 7* no sea un simulador puro y haga ciertas concesiones al espectáculo y a los menos diestros en forma de ayudas opcionales (como el rebobinado), pero, sin duda, ofrece el mejor control con mando que haya habido. En todo momento, sentimos las físicas del coche en las yemas de los dedos, gracias al excelso aprovecha-

LA LLUVIA Y EL CICLO DÍA-NOCHE NO SON TOTALES, PERO SE COMPENSAN CON UN INMENSO GARAJE DE 700 COCHES

LO MEJOR

El control con el mando es inigualable. Hay 700 coches, todos con Forzavista. Las dos cámaras internas. La lluvia y la física de los charcos. La sensación de progresión de Forza Driver's Cup.

LO PEOR

Sólo hay seis circuitos nuevos, y tres son rescatados de *Forza 4*. La lluvia y el ciclo día-noche no están en todas las pistas. No hay sanciones y el online es un caos. Tiempos de carga copiosos.

■ La meteorología y el ciclo día-noche son dinámicos esta vez, y son brutales en lo técnico y en lo jugable.





■ Los camiones son una gran adición a la enorme retahíla de disciplinas: utilitarios, muscle cars, GT, IndyCar, bólidos clásicos, prototipos...



■ En Forzavista, podemos ver los 700 coches con todo detalle, y el editor permite decorarlos con libertad o descargar los diseños de otros usuarios.

miento de la vibración de los gatillos. Así, la maniobrabilidad de los coches es maravillosa, sobre todo si se desactivan el control de tracción, el control de estabilidad y el ABS, aunque eso ya no se traduce en más créditos ganados por carrera (ese detalle recae ahora exclusivamente en el uso de mods, unas cartas que añaden desafíos adicionales a las carreras). Mención especial merece la conducción en lluvia, condicionada por el riesgo de sufrir aquaplaning si pisamos charcos muy profundos.

Entre los modos de juego, destaca Forza Driver's Cup, que consta de seis divisiones que hay que desbloquear progresivamente, con 57 campeonatos y veinte eventos de exhibición, como hacer eslalon entre conos, derribar bolos o superar carreras de resistencia que incluyen parada en boxes (con una caída de rendimiento de los neumáticos excesivamente abrupta). También hay eventos sueltos, modo libre (donde podemos alquilar gratis los coches que no tengamos) y pantalla partida para dos jugadores. El online cuenta con carreras sueltas y con ligas, aunque la ausencia de sanciones hace que las arrancadas sean una batalla campal.

Al límite de la realidad

La factura técnica es intachable, a 1080p y 60 fps, con el añadido de que la resolución se ampliará hasta los 4K en One X. Dentro de lo que es la simulación realista, no ha existido ningún juego más espectacular. La recreación de los 700 coches es increíble, y hay que destacar lo cómodas que son las dos cámaras de cabina, cuyo retrovisor es perfectamente funcional y que lucen detalles como el traqueteo de la palanca de cambios al circular a gran velocidad. Tampoco se quedan atrás los circuitos, recreados al dedillo y que cuentan con detalles ambientales como aviones despegando o arena invadiendo la calzada, con veinticuatro pilotos simultáneos. Eso sí, los tiempos de carga son desesperantes. El sonido de los motores es impecable, si bien se echa en falta un ingeniero que dé referencias respecto a los rivales. Una vez más, Turn 10 saca petróleo de Xbox One como nadie más lo ha hecho. ■

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

OPINIÓN

Turn 10 Studios ha racaneado con el número de circuitos nuevos y las condiciones atmosféricas, pero, por sí solo, es el mejor *Forza Motorsport* que se haya hecho, merced a su increíble control, su lustroso garaje, su editor de diseños o su fotorrealismo, que será aún mayor en Xbox One X. Imprescindible.

89



VUESTRA OPINIÓN

WEB Caza-Mentiras

"Ansioso por probarlo a 4K en mi futura One X. La saga de coches por excelencia. Menudo tramo final de año entre Forza, Cuphead, Mario Odyssey y PlayerUnknown's Battlegrounds."

WEB FRANSNAKE

"Técnicamente sublime, de lo mejorcito a nivel de 'semiconducción' en One y PC. Éste y Project CARS 2 son, sin duda, los reyes de este año en cuanto a juegos de conducción."

■ ¡Sebastián no lo tiene fácil! Está perdido en Union, un extraño pueblo lleno de seres tan deformes como sádicos.

The Evil Within 2



A DISPARO LIMPIO CONTRA EL REMORDIMIENTO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Tango GameWorks

DISTRIBUIDOR
Bethesda

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
13 de octubre

CONTENIDO
18

El survival horror dio una nueva vuelta de tuerca con *The Evil Within*, que retomaba la fórmula de clásicos como *Resident Evil 4* y la mezclaba con títulos más psicológicos, como *Silent Hill*. La secuela llega sin la dirección de Shinji Mikami, pero con un enfoque similar.

Por suerte, el resultado ha sido satisfactorio y, de nuevo, nos encontramos a un Sebastián Castellanos atrapado en el entorno STEM, donde la acción, el misterio y los momentos surrealistas se dan la mano. Nuestro objetivo es encontrar a Lily, la hija del héroe, que, contra todo pronóstico, sigue viva y es la "culpable" de que todo se esté desmoronando en esta nueva realidad. Para dar con ella, tenemos que esquivar o eliminar a decenas de "perdidos", los enemigos que pueblan el juego, además de enfrentarnos a jefes finales tan dantescos como duros de pelar. Aunque el desarrollo incluye algún que otro puzle sencillito, el grueso del reto se centra en la infiltración (más que antes) y en los combates, aderezados con algunos momentos narrativos en los que la locura parece volver a invadir la cabeza de Sebastián.

¿Quieres fiesta? Toma ballesta

Hay tres niveles de dificultad y, en el intermedio, la munición se ha de racionar con cuidado. Por eso, es fundamental sacar partido a las armas que encontraremos: pistola, escopeta, rifle de francotirador... y sí, nuestra fiel ballesta, la cual podemos cargar con virotes eléctricos, explosivos, etc. Aprovechar el entorno, tanto para escondernos como para provocar daños colaterales, es crucial para sobrevivir. Por supuesto, podemos acumular gel verde de los enemigos caídos para mejorar nuestras habilidades (más resistencia al correr, esquivas automáticas, etc.) y, esta vez, hemos de encontrar geles rojos que desbloqueen ciertos tramos del árbol de habilidades. Las armas también se pueden mejorar al invertir piezas que encontremos. Incluso podemos mezclar ingredientes para abastecernos de más munición. Lo más prudente será pillar a los ene-

DOSIFICAR LA MUNICIÓN ES CRUCIAL EN UNA AVENTURA QUE NOS OBLIGA A EXPLORAR Y ATACAR CON CABEZA

LO MEJOR

La estupenda atmósfera, que mezcla tensión, angustia y unos personajes más "humanos" que antes. Los efectos visuales que juegan con el surrealismo. El combate es muy sólido.

LO PEOR

La IA de los enemigos es bastante cortita. Las zonas abiertas corren el riesgo de diluir la tensión, pero, por suerte, no son excesivamente comunes. Nos quedamos con ganas de más puzles.



En los momentos más "dalinianos" es cuando más se luce el STEM Engine. ¿Qué está pasando aquí?



El juego no escatima en gore, ni en momentos realmente retorcidos y dramáticos. Pero también tiene su "corazoncito", no os preocupéis...



Afinad bien la puntería y no disparéis a lo loco, porque la munición es escasa. Es importante explorar los escenarios para encontrar ítems.

migos por la espalda y ejecutarlos, algo que no es demasiado complicado, ya que tienden a ser bastante tontuelos. Es muy fácil despistarlos y su campo de visión y audición es limitadísimo, por lo que la tensión se disipa un poco en ese sentido. Tampoco ayuda la nueva apuesta por entornos abiertos, que nos invitan a explorar y a acometer algunas misiones secundarias, que podemos encontrar con un receptor de radio. Eso provoca que se pierda algo de la angustia propia del género, especialmente porque esas misiones secundarias son tan relevantes que podrían haberse "vendido" como principales en un desarrollo más lineal. Por suerte, las zonas abiertas son las menos abundantes y la mayoría del tiempo jugaremos unos capítulos (hay diecisiete en total, que os llevarán unas diecinueve horas) en los que la narrativa, la psicodelia y la tensión vuelven a tomar las riendas. ¿Superará Sebastián los remordimientos por no haber salvado a su hija en el incendio? ¿Fue real esa catástrofe? El misterio y unos personajes atormentados son los pilares del juego.

Tecnología para la demencia

El motor STEM Engine da pie a unos gráficos notablemente más detallados que los del original (que, recordemos, era intergeneracional) y coloca frente a nosotros escenarios que cambian, se deforman y desaparecen al vuelo, sin tiempos de carga, por lo que nunca sabremos qué esperar tras la siguiente puerta. Sin duda, juega con lo imposible y con los oscuros recovecos de la mente, lo cual supone lo más interesante de una aventura que no es la más puntera a nivel técnico ni la más innovadora (y, cuando lo intenta, no le sale redonda la jugada), pero que, sin duda, tiene una personalidad marcada y atractiva. Por ello, querremos saber más y más sobre el conflicto de Sebastián, seguir viajando a través del espejo y mejorar nuestras habilidades. John Johanas, director de los DLC de la primera entrega y de esta secuela, ha creado una historia violenta y tensa, pero que nos hará sentirnos como en casa si somos de los que abrazan el survival como a un osito de peluche. ■

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan



OPINIÓN

Una notable continuación de la saga que ha sabido mantener su espíritu. Cuando intenta innovar, está a punto de descarrilar, pero, por suerte, queda un conjunto lleno de buenos momentos y una dinámica atractiva. No esperes que te dé mucho miedo, pero sí que te haga querer avanzar más y más.

82

VUESTRA OPINIÓN

WEB Master

"Con que sea igual de bueno que el primero, me basta. Lo bueno de este juego no es que te provoque miedo o no, es que te provoca tensión y ganas de salir de una zona."

Entalpi

"Sentimientos encontrados con The Evil Within II. Tiene cosas mejores que el primero y cosas peores, pero, desde luego, es un título recomendable."









Cuphead brilla como pocos juegos en la parcela audiovisual. Sus jefes son, sencillamente, memorables (y bastante difíciles).

Cuphead



SI TE VAN LOS RETOS... ¡TOMA DOS TAZAS!

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
MDHR Studio

DISTRIBUIDOR
Studio MDHR

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Tras varios retrasos, uno de los grandes exclusivos de Xbox One llegó a finales de septiembre a la tienda digital de Microsoft (y a Steam). Su estética única, inspirada en los dibujos de los años 30, sólo es el primer reclamo de un run and gun realmente único.

Su planteamiento es sencillo: tras apostar y perder sus almas a los dados con el diablo, debemos acompañar a los dos protas, Cuphead y Mugman, para derrotar a otros deudores y ganarse el perdón. La gesta nos lleva por cuatro mundos, en los que nos esperan dos tipos de reto: niveles "run & gun" con scroll lateral, que suponen un 25% del juego, y duelos con veintiocho jefes, que son el 75% restante y que no tienen preámbulo (son sólo el duelo). Es, casi, como un modo "boss rush" en el que sólo nos medimos a jefazos.

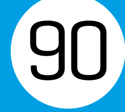
Dificultad a prueba de "mancos"

A pesar de su sencillo esquema, *Cuphead* es un juego difícil, que no imposible o injusto. Obliga a aprender los patrones de los enemigos y ser tan precisos como un médico con el bisturí para poder derrotarlos, pero siempre dejando la sensación de que podemos mejorar para conseguirlo. Y, bajo esta aparente sencillez, se esconde un abanico de interesantes opciones, que amplían aún más las posibilidades del título: seis tipos de disparo que podemos desbloquear, tres especiales llamados Super Arts, opciones como los "parrys" o "desvíos" que añaden una capa técnica y remiten a los juegos de lucha... Quizá se le pueda reprochar que ponga tanto el foco en los jefes finales y no haya más niveles con scroll... pero es tan bello, tan único y con tanta personalidad (incluida la banda sonora), que es fácil perdonarle esa carencia. Su calidad es indiscutible, pero, eso sí, no es para todo el mundo: si no eres paciente ni te van los retos, *Cuphead* puede llegar a desesperar.



OPINIÓN

Cuphead pasará a la historia por ser uno de los juegos con más personalidad del siglo XXI. Su cooperativo local, sus inolvidables jefes y su lograda estética hacen que sea un placer... al que sólo se le pueden pedir más niveles con scroll lateral.



Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM


CONCURSO
LEGO
LA NINJAGO PELÍCULA
EL VIDEOJUEGO
No hace falta ser un ninja para participar en nuestro concurso... ¡¡¡y llevarte una copia del juego junto a un set de LEGO Ninjago!!!
SORTEAMOS
1 PACK COMPUESTO POR:
• Set LEGO Dragón Mecánico • La LEGO Ninjago Película. El videojuego (copia promocional) • Bolsa con figura de Lloyd
3 PACKS COMPUESTOS POR:
• Set LEGO Dojo Ninjago • La LEGO Ninjago Película. El videojuego (copia promocional) • Bolsa con figura de Lloyd
THE LEGO NINJAGO MOVIE VIDEOGAME software © 2017 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2017 The LEGO Group. THE LEGO® NINJAGO MOVIE © &™ Warner Bros. Entertainment Inc. & The LEGO Group. "PS4" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
PARTICIPA ENTRANDO EN: www.hobbyconsolas.com/concurso/laninjagopelicula

South Park Retaguardia en peligro



UNA AVENTURA A LA VANGUARDIA DE LA RETAGUARDIA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Ubisoft San Francisco

DISTRIBUIDOR
Ubisoft

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Ubisoft nos trae, tras algunos retrasos de por medio, la secuela más esperada por los fans de la serie de animación creada por Trey Parker y Matt Stone y de los RPG de la vieja escuela.

La ambientación de fantasía deja paso al mundo de los superhéroes. El sentido del humor, como no podía ser de otra manera, inunda cada rincón de las calles de South Park, un escenario abierto que podemos explorar a nuestro aire, aunque ciertas zonas permanezcan inaccesibles hasta que hayamos desbloqueado nuevas habilidades. La recreación del universo de la serie es, como lo fue en la anterior entrega, una auténtica gozada para los seguidores de las aventuras de Cartman, Kyle, Kenny, Stan y compañía, que se reirán, aún más, de los numerosos gags que inundan el desarrollo del juego. La temática de superhéroes da para todo tipo de parodias, como el enfrentamiento entre los dos grupos de niños, Cartman y amigos contra los Colegas de la libertad, al más puro estilo "Civil War", entre otras muchas. El argumento, sin embargo, no nos ha parecido tan consistente y bien escrito como el de la entrega original.

El hijo del viento

Nuestro héroe vuelve a ser el niño nuevo, un chaval silencioso que, sin embargo, guarda un sonoro poder en su interior. ¿Gritos a lo *Skyrim*? Hombre, esto es South Park, así que no. Se trata del poder de la flatulencia, una ristra de cuescos que nos permiten manipular las leyes del tiempo y del espacio. Así, podemos tirarnos pedos que rebobinan el tiempo o lo pausan, lo que nos sirve para aprovecharnos de nuestros enemigos durante los combates o para resolver distintos puzles, por ejemplo. Estos dos elementos, junto a la pura exploración, son los grandes pilares sobre los que se asienta la jugabilidad de esta nueva aventura.

Esta secuela nunca deja de lado la retaguardia. No hablamos sólo del chiste que da nombre al juego y su ventoso protagonista. Nos referimos a que siempre tiene un ojo puesto en la

RETAGUARDIA EN PELIGRO NO INNOVA MUCHO EN LA SAGA, PERO MEJORA LOS COMBATES Y RESULTA MUY DIVERTIDO

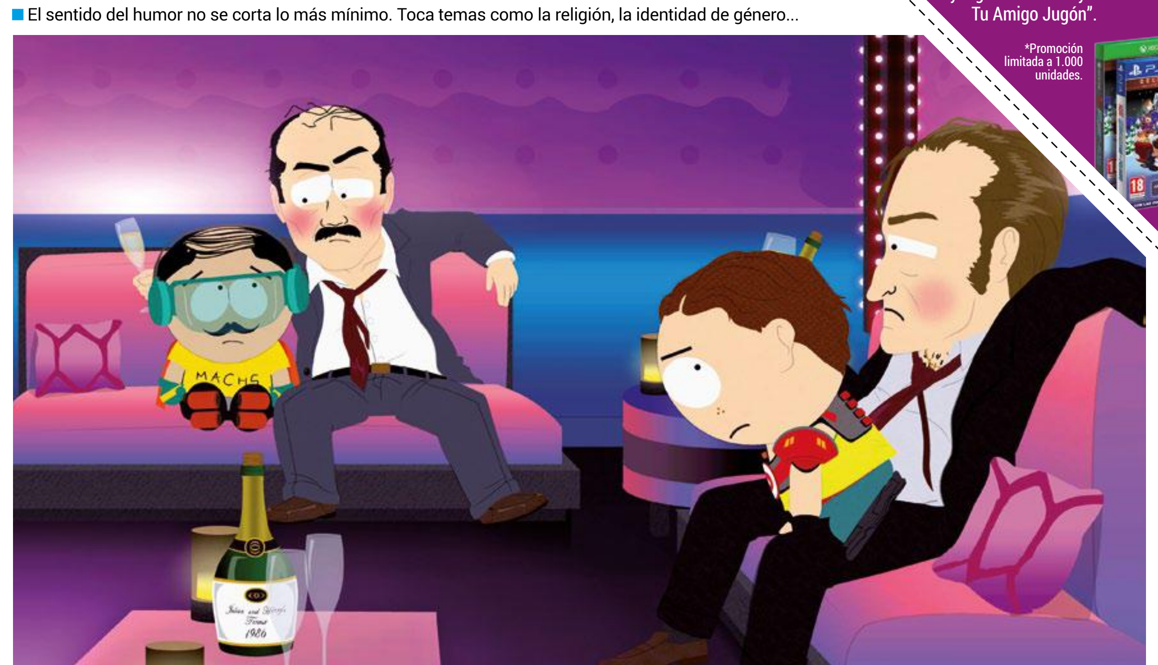
LO MEJOR

La fidedigna recreación del universo de la serie. El excelente doblaje al castellano. El nuevo sistema de combate con casillas. La búsqueda de coleccionables. El constante sentido del humor.

LO PEOR

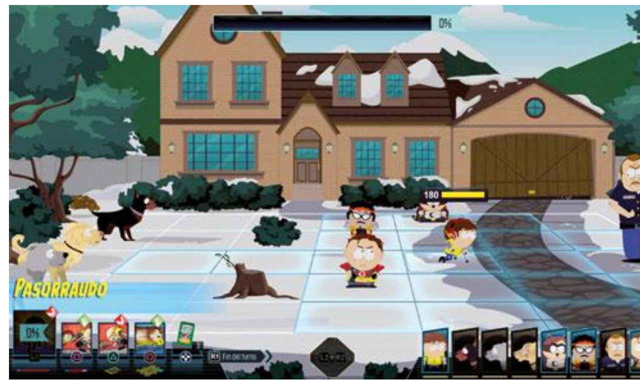
Algunos fallos en el doblaje, como personajes que cambian de voz. Dificultad bastante baja, tanto en las batallas como en los puzles. El argumento es, a veces, poco sólido y no engancha.

El sentido del humor no se corta lo más mínimo. Toca temas como la religión, la identidad de género...





El argumento comienza con el enfrentamiento entre los dos grupos de superhéroes, pero incluye corrupción, pis de gato como droga dura...



El sistema de combate, con un tablero dividido en casillas, ha mejorado mucho respecto a *La Vara de la Verdad.*

Por **Borja Abadie** @BorjaAbadie

pasada entrega, con un desarrollo muy similar que no guarda grandes sorpresas para los que ya jugaran a *La Vara de la Verdad*. Sin embargo, el otro ojo lo tiene fijo en la vanguardia y, desde Ubisoft San Francisco, han querido aportar su propia visión jugable, más allá del legado de Obsidian. Así, los combates han mejorado bastante y ofrecen un sistema de batallas por turnos que, esta vez, divide las arenas de combate en casillas, otorgando un toque mucho más estratégico y profundo a las peleas. Hay diez clases distintas, desde elementalistas a lo Tormenta o velocistas como Flash hasta cachivacheros en plan Iron Man, cada una con cuatro habilidades. Podemos cambiar de clase en todo momento y mezclar poderes de todas ellas para formar nuestro propio set de cuatro, por lo que las posibilidades son muy amplias. Sin embargo, los combates nos han dejado una sensación de oportunidad desaprovechada. El planteamiento de casillas daba para mucho más, y la IA de nuestros rivales es tan simplona que resulta demasiado fácil superar las batallas incluso en el nivel de dificultad más alto de los tres disponibles.

Lo mismo podríamos decir de los puzles, cuya única dificultad radica en obtener los poderes necesarios para solucionarlos, más que en descubrir cómo hacerlo. Otra oportunidad desaprovechada de aportar mayor profundidad y complejidad a todo el conjunto.

La diversión como gran virtud

Así, *Retaguardia en peligro* tiene todos estos defectos que ya hemos comentado, pero también tiene grandes virtudes. Los combates resultan muy entretenidos y mejoran mucho lo visto en la pasada entrega, y la exploración siempre resulta gratificante, gracias a los numerosos coleccionables y a los materiales que obtenemos para crear nuevos objetos. Su mayor logro, sin embargo, es que toda la experiencia es un conjunto muy equilibrado y el sentido del humor siempre consigue sacarnos una sonrisa, cuando no una carcajada, manteniéndonos enganchados durante las más de veinte horas que hemos tardado en completarlo al 100%.



OPINIÓN

A simple vista, nos enfrentamos a una secuela muy continuista, que ofrece los mismos elementos del original. Sin embargo, con el paso de las horas, se vislumbra un sistema de combate más profundo que sirve de complemento ideal para una aventura cargada de sentido del humor macarra.

88

VUESTRA OPINIÓN

WEB JOSIMAR MQ

"Con "doblado al castellano" ya he oído más que suficiente para poder decir que será una compra segura."

WEB quere

"Para mí, el juego más esperado del año, después de Monster Hunter el año que viene. No es el mejor en gráficos ni será el más divertido, pero su atmósfera, su mala lengua y su gracia son, para mí, de lo mejor."

■ La estética cyberpunk se deja notar en la ciudad, los escenarios o, incluso, la máscara del prota.

Ruiner



CUANDO GHOST IN THE SHELL SE CUELA EN HOTLINE MIAMI

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Reikon Games

DISTRIBUIDOR
Devolver Digital

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Desde su anuncio, *Ruiner* me llamó mucho la atención. La fusión del estilo de juego de *Hotline Miami* con la estética de obras como Akira y Ghost in the Shell era como un sueño hecho realidad.

Y ahora, tras haberlo jugado, puedo decir que no defrauda. Quizá sólo lo hagan los flecos que deja sin cerrar su historia, que nos convierte en un hombre con casco cibernético al que una hacker libera y encomienda una misión: salvar a su hermano secuestrado. Este punto de partida se desarrolla con la fórmula de *Hotline Miami* (acción "twin stick" con alta dificultad y munición limitada), a la que se le han añadido elementos propios de la filosofía cyberpunk.

Una fórmula conocida, con ideas propias

El combate, que se estructura en torno a oleadas de enemigos adscritos a cada zona de los niveles y algunos jefes finales, apuesta por el cuerpo a cuerpo: disponemos de un botón de ataque "físico" y podemos realizar un "dash" o desplazamiento rápido (o gestionar tácticamente varios consecutivos) para acercarnos o alejarnos de los enemigos, así como desbloquear habilidades, como un escudo, con una serie de puntos que podemos reasignar según las necesidades. Hay una gran variedad de armas, cofres con puntos de experiencia, zonas "abiertas" donde localizar objetivos, conversar con NPC e, incluso, activar tareas secundarias, como localizar a objetivos buscados por la policía. Todo, plasmado con un gusto visual exquisito y sonorizado con una contundente música electrónica que casa con la acción a la perfección. Sólo se le puede reprochar que no es muy largo (dependiendo del nivel de dificultad y la habilidad, unas 6-8 horas), que puede presentar algunas situaciones algo repetitivas y algunos momentos bastante difíciles, pero ahí está la gracia, ¿no? ■

OPINIÓN

A poco que te guste *Hotline Miami*, *Ruiner* tiene todas las papeletas para conquistarte rápidamente. Audiovisualmente, es una delicia, y su ágil enfoque de la acción, junto a mecánicas como el sistema de habilidades, hace el resto.

84

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS Switch



FIFA 18

FÚTBOL DE TEMPORADAS PASADAS

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
EA Sports Vancouver / EA Sports Romania

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Los simuladores deportivos han saltado al terreno de juego de Switch con enfoques muy diferentes. EA Sports ha optado por hacer recortes presupuestarios con *FIFA 18*, y el resultado es un juego compacto, pero muy inferior al de PS4-One-PC.

Dada la menor potencia de la consola, se ha prescindido del motor Frostbite, y eso se nota en muchas parcelas. Sin exagerar, la jugabilidad es similar a la que tenía la saga a finales de la pasada generación. Por sí sola, es muy competente, pero, si se compara con lo visto en los últimos años, el menor número de animaciones repercute en la lucha por la posesión, los regates o los tiros a puerta. La IA también ha sufrido la zancadilla, pues los porteros "cantan" más y la disposición táctica de algunos jugadores desquicia. Por ejemplo, al jugar con el Madrid, es muy habitual que Casemiro aparezca en muchas jugadas en la punta de ataque... Lo bueno es que están todas las licencias, con unas caras logradas. Además, el rendimiento técnico es excelente, a 1080p y 60 fps en modo dock y a 720p en portátil. Eso sí, no están los entrenadores de la Premier ni los rótulos televisivos de cada liga, y esto último apunta más a la pereza que al hardware.

Un multijugador de andar por casa

Los mayores sacrificios están en los modos. Que no esté El Camino, basado en Frostbite, pase, pero es incomprensible que se haya escamoteado Clubes Pro, con sus partidos online para veintidós jugadores, que llevan en la saga desde los tiempos de PS3-360. Y no sólo eso: al disputar partidos en línea, no es posible enviar invitaciones a los amigos; sólo se puede jugar con gente aleatoria...



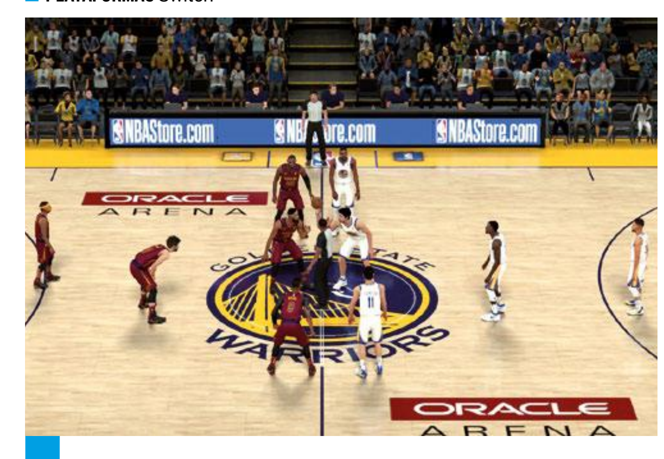
OPINIÓN

Es el mejor *FIFA* que se ha podido jugar en una portátil, pero se queda cojo si se compara con otras versiones, respecto a las que tiene recortes sangrantes, algunos de los cuales ni siquiera son culpa del hardware. Hay que correr más.

70

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

PLATAFORMAS Switch



NBA 2K18

LA AMBICIÓN TENÍA UN PRECIO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
Visual Concepts

DISTRIBUIDOR
2K Games

JUGADORES 1-10

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

En el lado opuesto de la cancha, Visual Concepts ha apostado por otro enfoque para adaptar *NBA 2K18* a Switch. La jugabilidad, el motor gráfico y las opciones son las mismas que en PS4-One-PC, pero la consola sufre para gestionarlas.

Para empezar, aunque ya existe una edición física, la versión digital tiene una instalación de 26 GB, lo que obliga a tener una tarjeta microSD sí o sí. La saga de baloncesto de 2K ha demostrado ser un portento técnico, así que, para que cupiera aquí, ha habido que desinflar su musculatura, bajando la tasa de imágenes por segundo a 30 fps y reduciendo la calidad general de la iluminación, las texturas y los detalles anatómicos, a 720p tanto en modo dock como en portátil. Se sigue viendo bien, aunque los 30 fps repercuten en la jugabilidad, especialmente en el timing a la hora de tirar a canasta. Para compensarlo un poco, se ha aprovechado la vibración HD de los Joy-Con.

Misma experiencia... con dolores

En una tarea titánica, Visual Concepts ha logrado replicar todos los modos del resto de versiones: Mi Equipo, Mi GM (con su nuevo estilo narrativo), El Barrio... Inicialmente, este último daba problemas, en forma de bugs que hacían que el jugador "se enganchara" en los partidos y, sobre todo, con escenas de vídeo que iban casi a cámara lenta y con el sonido desincronizado... Por suerte, es algo que ha mejorado bastante con sucesivas actualizaciones. Eso sí, está la impresentable moneda virtual del resto de versiones. Como en *FIFA*, en el online, no es posible mandar invitaciones, pero es un simulador realmente competitivo.

OPINIÓN

Visual Concepts ha replicado más o menos bien las bondades de las versiones mayores para hacer un juego similar, a pesar del bajón gráfico. El Barrio petardeaba de primeras, pero se ha arreglado con parches. Eso sí, los micropagos siguen ahí...

82

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

La parcela visual de *Raiders* está muy cuidada. Destaca, sobre todo, el diseño de personajes, repleto de detalles de calidad.

Raiders of the Broken Planet



UN PLANETA QUE TE DEJARÁ ROTO (POR LA DIFICULTAD)

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
MercurySteam

DISTRIBUIDOR
MercurySteam

JUGADORES
1-5

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 9,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Nunca antes has jugado a algo como *Raiders*. Es aventura, acción, sigilo, shooter en tercera persona, multijugador asimétrico... Todo eso junto, y mucho más. Es un juego con una personalidad única que, aunque parece apuntar a los "hero shooters", esconde más.

Raiders of the Broken Planet es, tras *Samus Returns*, lo nuevo de MercurySteam. Su acercamiento ha sido el opuesto: es un juego indie, pero con apariencia triple A, y dividido en cuatro campañas que irán llegando paulatinamente, a 9,99 € cada una (el prólogo, ya disponible, es gratuito). La primera campaña ofrece seis personajes muy distintos y cuatro misiones rejugables, que podemos disfrutar solos, con tres jugadores o, incluso, siendo el "antagonista" que se cuela en las partidas de los demás para incordiar.

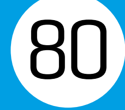
A la "rapiña" del Aleph

La historia gira en torno a un planeta en el que abunda el Aleph, una sustancia que otorga poderes únicos a los personajes (y que también se convierte en munición). En ese planeta, nos esperan cuatro misiones, todas divididas en distintas situaciones y objetivos (abatir una nave, alcanzar un punto de extracción...), en las que la cooperación entre jugadores es vital. No es un juego fácil, y los menos expertos en el género las pasarán "canutas" de primeras. Pese a su apariencia de shooter en tercera persona, introduce con acierto un sistema de combate cuerpo a cuerpo, con agarres, golpes y esquivas, al más puro estilo "piedra, papel y tijera". Superar estas misiones puede llevar unas 3-4 horas, aunque, en el nivel más alto de dificultad, las cosas se complican más, lo que alarga su duración. Además, es rejugable, ya que, con cada personaje, la experiencia es distinta, aunque la sensación de progresión, como la de las habilidades, no es muy acusada.



OPINIÓN

Gráficos, sonido, precio... *Raiders* es una producción de calidad, cuidada en todos sus aspectos, desde la historia a las secuencias de vídeo. Su dificultad lo convierte en un juego que no es para todos, pero, si te gustan los retos, te conquistará.



Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One



Dragon's Dogma Dark Arisen

LEVÁNTATE UNA VEZ MÁS, ARISEN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 24,95 €
Digital: 29,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18



OPINIÓN

Si no lo jugaste en PS3-360, tienes una oportunidad de oro para disfrutar de un fabuloso RPG con ideas propias y un gran sistema de combate. En PS4 y One, luce mejor, y seguimos pensando que no le sobraría un buen modo online.

80

En el lejano 2012, Capcom creó una maltratada y original joya del rol que apostaba por unos sobresalientes combates de acción contra criaturas gigantescas, en un exultante mundo de posibilidades.

La aventura arrancaba con un dragón eligiendo a su Arisen, un guerrero cuyo destino quedaba ligado al de la criatura. Fue una aventura atípica en muchos sentidos, desde su completísimo editor de personajes (que, sin licencia de Dungeon & Dragons, remitía a algunas razas y clases), a su sistema de peones o personajes controlados por la CPU (creamos a uno que nos acompaña siempre, y podemos contratar a otros dos más). Pero, sin lugar a dudas, donde más destacó fue en su sistema de combate, que nos permitía maniobras defensivas, combos o, incluso, encaramarnos a unos colosales enemigos para derrotarlos.

Dragones y mazmorras 2.0

Dragon's Dogma ofreció una ingente cantidad de contenido de lanzamiento y, por si no fuera suficiente, recibió un DLC que añadía una nueva isla con retos diseñados para expertos. Ahora, todo eso llega a PS4 y Xbox One en una edición "definitiva", que no añade nada nuevo de contenido y se centra en las mejoras técnicas. El juego luce ahora a 1080p y gana sensiblemente en detalle, aunque no el suficiente como para parecer un juego creado desde cero para la actual generación. Tampoco supera la barrera de los 30 fps, aunque, al menos, elimina por completo las constantes ralentizaciones que sufríamos en la anterior generación.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS 3DS



Mario & Luigi Superstar Saga

ES LA HORA DE LOS SECUACES

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3



OPINIÓN

Si lo jugaste en GBA, encontrarás una versión más "fácil" de un soberbio juego de rol. Si no lo hiciste, prepárate para disfrutar de un viaje rebosante de humor, con una jugabilidad que entretiene y que te atrapará durante más de veinte horas.

89

Mario no sólo ha protagonizado grandes plataformas. Sus flirteos con otros géneros han dejado grandes subseries, como ésta de rol que debutó en Game Boy Advance y que, ahora, se ha "remakeado" añadiendo un nuevo modo.

En la práctica, *Mario + Luigi Superstar Saga* es el mismo juego de GBA, y nos invita a recuperar la voz de Peach, robada por la bruja Jijí. Al rescate acuden los hermanos Mario y Luigi, visitando distintos mundos y, como en los RPG, combatiendo, subiendo de nivel y mejorando sus habilidades. Es un desarrollo que, con el salto a 3DS, ha ganado en calidad gráfica: resulta mucho más bello en el pantallón de 3DS, e incluso algunos enemigos y entornos se han rehecho de cero. Como contrapartida, su dificultad ha sido reducida sensiblemente, quizá para conectar mejor con un público más joven (se echa en falta un modo difícil o experto).

Historia de un secuaz

La gran novedad de este remake de Alpha Dream radica en el nuevo modo, Historia de un secuaz, que cuenta una historia paralela, en la que un capitán Goomba intenta organizar un "ejército" para encontrar a su desaparecido líder, Bowser. Las mecánicas de juego cambian ligeramente, al eliminarse la exploración (vemos escenas de vídeo), y los propios combates son más automáticos, de modo que sólo interferimos en momentos puntuales y, previamente, decidiendo qué "minions" lucharán. Todo, manteniendo las altísimas cotas de calidad de sus diálogos y su impagable sentido del humor.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



Más de veinte de los personajes más queridos de *Fire Emblem* se dan cita en este interesante musou.



A medida que acabamos con los rivales, podemos ir aumentando el nivel de los protagonistas.





Decenas y decenas de rivales se agolpan en cada uno de los niveles, como en otros musous.

Fire Emblem Warriors

CUANDO EL ROL TÁCTICO DEJA PASO A LA ACCIÓN MUSOU

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Musou

DESARROLLADOR
Omega Force

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Switch: 54,95 €
New 3DS: 39,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

La sensacional saga rolera de Nintendo *Fire Emblem* deja de lado su planteamiento tradicional para abrazar un género diferente como el del musou. Batallas contra decenas de rivales, sin renunciar por ello a la esencia de esta franquicia, se convierten en los pilares principales de esta nueva obra de Omega Force.

Fire Emblem Warriors nos ofrece un número bastante reducido de modalidades de juego, lo cual supone uno de los principales defectos que posee. El modo de juego principal, Historia, se desarrolla a lo largo de una veintena de capítulos, de modo que podemos jugar tanto en solitario como a dobles a pantalla partida (sólo en Switch), una opción interesante... pero que funciona un poco a trompicones.

Batallas interminables

En cada nivel, debemos acabar con ejércitos de enemigos que se agolpan en los escenarios, si bien tenemos que ir cumpliendo ciertos objetivos tanto principales como secundarios, lo que ayuda a insuflar algo de variedad a un desarrollo bastante monótono y previsible. Para acabar con los rivales, podemos controlar a Marth, Chrom, Robin, Lucina y otros personajes muy queridos dentro de la saga, con la opción de cambiar de unos a otros en mitad de la batalla. La esencia de la franquicia se ha respetado en ciertos aspectos, como el triángulo de armas o la muerte permanente de los personajes (si así lo deseamos), a lo que se suma una ambientación excelente, muy reconocible para los fans de la serie. El problema es que el juego se queda corto de contenido, dado que, más allá del modo Historia y Crónicas (que se habilita a partir del quinto capítulo), no hay mucho que rascar. Aun así, se trata de un musou notable que satisfará a los seguidores del género y de la saga, pero que podría haber dado algo más de sí.



OPINIÓN

Sin ser el mejor musou del mundo, Omega Force ha sabido concentrar la esencia de la gran saga *Fire Emblem* y condensarla en su gran especialidad. Un título repetitivo y al que quizá le falta chispa, pero que, si te va el género, te entretendrá.

77

Por **Sergio Martín** @replicante64

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



La LEGO Ninjago Película

NINJAS QUE TE DEJAN DE UNA PIEZA

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Acción
DESARROLLADOR TT Games
DISTRIBUIDOR Warner Bros
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 54,99 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7



OPINIÓN

No es el mejor ni el más completo juego de LEGO, pero, si has disfrutado con la última película, lo vas a pasar en grande. Introduce novedades menores, como el sistema de combate o las habilidades, en un desarrollo ya conocido.

78

Tras adaptar a la fórmula LEGO numerosas licencias de terceros, TT Games también está haciendo lo propio con las películas, como es el caso de la última, centrada en el universo de LEGO Ninjago.

Al igual que la serie y la película, y a diferencia de otros juegos con el sello LEGO, aquí la acción juega un papel central, con combates más abundantes y un sistema de lucha algo más profundo, en el que hay combos, un árbol de habilidades que vamos desbloqueando (con siete ramas distintas) e, incluso, niveles en los que manejamos los mechas de la película, en plan shoot'em up. Todo, manteniendo las señas de los juegos de LEGO intactas: zonas de plataformeo, entornos destructibles, algún que otro puzle, cooperativo en la misma consola (nada de online), rejugabilidad... Un desarrollo sencillo y conocido, ideal para disfrutar en compañía y con los más pequeños.

Duradero y a prueba de ninjas

Completar la aventura, que recrea las líneas maestras del argumento de la película, puede llevar unas 7-8 horas, pero aún te quedará mucho más por descubrir: desbloquear todos los personajes, encontrar todos los ladrillos dorados recorriendo los niveles en modo libre... Además, incluye también un modo Arena, en el que hasta cuatro jugadores, controlando a personajes con distintas habilidades, se pueden medir el "lomo". La clave aquí, para decidirse o no por el juego, es la pasión que sientas por LEGO Ninjago: si te gustan la serie y el filme, disfrutarás a lo grande. Si no, hay opciones mejores. ■

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS 3DS





El misterioso viaje de Layton

HIJA Y APRENDIZ DEL MAESTRO

VERSIÓN ANALIZADA 3DS
GÉNERO Puzles
DESARROLLADOR Level-5
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 34,95 € Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7



OPINIÓN

Katrielle no tiene trucos que no tuviera su padre, pero, aun así, la aventura es muy disfrutable, con decenas y decenas de puzles que no siempre son obvios. El precio es alto comparado con iOS y Android, pero el contenido es generoso.

84

Tras su estreno en iOS y Android, aterriza en 3DS la nueva entrega de la saga *Layton*, que no está protagonizada por el célebre profesor, sino por su hija.

Katrielle y la conspiración de los millonarios sigue la tónica habitual de la serie de Level-5, sólo que poniéndonos en la piel de esa joven, a quien acompañan su ayudante, Howerd Phanon, y un perro parlante llamado Sherl, cuyos chascarrillos os sacarán más de una sonrisa. Así, tras abrir una agencia de detectives en Londres, deberemos investigar diversos casos, como el robo de una de las manecillas del Big Ben o un aparente homicidio en el Támesis.

Hay diálogos y podemos explorar los diversos escenarios arrastrando el stylus por la pantalla táctil, pero, como siempre, el tuétano de la aventura está conformado por los puzles y los acertijos, que obligan a devanarse los sesos y que nos recompensan con picarats. No es que sean muy novedosos, pero todos están muy bien planteados.

Puzles para todo el año

Dado el sosegado ritmo de la aventura, necesitaremos casi veinte horas para ver el desenlace de la historia, a lo que hay que añadir la presencia de 40 objetos ocultos y, sobre todo, la opción de descargar gratis más puzles. Periódicamente, se introducirán hasta un total de 365. Audiovisualmente, no hay efecto 3D, pero las escenas de anime son geniales, con un gran doblaje al castellano, y la BSO encandila desde el primer minuto. Eso sí, el juego se ha lanzado a 35 €, cuando en móviles cuesta la mitad... ■

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

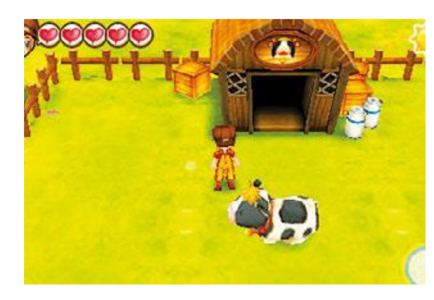


One Piece Unlimited World RED

PLATAFORMAS PS4 / PC / Switch **GÉNERO** Aventura de acción **DISTRIBUIDOR** Bandai Namco **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 54,95 € 12

En 2014, PS3, Wii U y 3DS recibieron esta aventura de acción que, ambientada en el universo del manga, nos contaba una historia completamente original e invitaba a la exploración y los combates en unos entornos francamente coloridos. Ahora, esa misma historia, con sus nueve capítulos, su modo Coliseo y demás, llega a Switch, PS4 y PC, con algunas mejoras técnicas e incluyendo en el paquete todo el DLC, que no es poco (más de 50 contenidos). Así, en PS4 Pro y PC, es posible disfrutarlo a 4K, mientras que en Switch se mueve a 1080p (y 720p en modo portátil). Lo bueno es que en todas se mueve a 60 frames por segundo, un detalle que resulta especialmente meritorio en la consola de Nintendo, donde Bandai Namco, a diferencia de *Xenoverse 2*, lo ha optimizado bien.

NOTA: 80



Story of Seasons Trio of Towns

PLATAFORMAS 3DS **GÉNERO** Simulador **DISTRIBUIDOR** Nintendo **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 39,99 € 3

La veterana saga de simuladores de granjero, heredera de *Harvest Moon*, regresa con una nueva entrega que pone el foco en nuevas actividades, nuevos animales y la existencia de tres pueblos donde podemos desarrollar nuestra actividad. Todo ello, con un resultado ligeramente mejor que el de su precursor, aunque sigue ofreciendo un desarrollo algo lento y repetitivo, con extensos tutoriales y unas relaciones sociales entre personajes que no convencen. Para fans del género, y poco más.

NOTA: 78



Golf Story

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** RPG / Deportivo **DISTRIBUIDOR** Sidebar Games **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 14,99 € 7

A falta de un *Mario Golf*, bueno es este título, una aventura rolera en la que priman tanto la historia y la progresión de nuestro personaje (comprando nuevos palos) como el propio golf (con el clásico sistema de las tres pulsaciones a un botón para realizar los tiros). La única gran pega es que está completamente en inglés, por lo que, si no dominas el idioma, te perderás parte de su gracia: nuestra habilidad para jugar al golf nos ayudará a resolver un asesinato y muchas cosas más. Por momentos, es hilarante, y su estilo gráfico pixelado es adorable.

NOTA: 86



Tráiler

Lovers in Dangerous Spacetime

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** Asteroid Base **JUGADORES** 1-4 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 14,99 € 7

Tras pasar por PlayStation 4, Xbox One y PC, este divertido juego de acción llega a Switch adaptando todas sus bondades a la consola. Nuestra tarea sigue siendo la misma: pilotar una nave para rescatar criaturas y poder abrir la puerta de salida del nivel. La gracia es que podemos jugar solos o con tres amigos para coordinarnos y controlar los distintos puntos de las naves, como cuatro torretas, un escudo o el propulsor, componentes que son mejorables en muchos sentidos. Y tranquilo, que, si juegas solo, te ayudará una mascota a la que puedes dar sencillas órdenes, y que suele trabajar bien… aunque donde resulta especialmente divertido es jugando con amigos. Añade una pegadiza banda sonora y un colorista apartado visual, y el resultado es un juego que atrapa.

NOTA: 85



Conga Master Party!

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Arcade **DISTRIBUIDOR** Rising Star **JUGADORES** 1-4
IDIOMA Castellano **PRECIO** 8,99 € 3

¿Quién no ha visto alguna vez formarse una "conga" en su vida? Pues ése es justo el objetivo de este título, que, con un sencillo control que sólo usa dos botones (para dirigir nuestra hilera a izquierda o derecha), nos invita a arrastrar al mayor número de gente posible. Para poder pasar de nivel, debemos "convencer" a gente de distinto tipo (reflejada en los indicadores de la esquina superior izquierda), para lo que tenemos que bailar girando alrededor de ellos. Una mecánica sencilla, pero que tiene combos y se extiende a lo largo de nueve discotecas, cada una con una música y una apariencias distintas, así como zonas que podemos desbloquear, y obstáculos como cerdos y señoras de la limpieza que debemos evitar. Además, esta versión para Switch ofrece ocho modos multijugador para hasta cuatro jugadores, compatibilidad con amiibo y una desbordante simpatía.

NOTA: 80



Dungeons 3

PLATAFORMAS PS4 / One / PC **GÉNERO** Rol
DISTRIBUIDOR Kalypso Media **JUGADORES** 1-4
IDIOMA Castellano **PRECIO** 49,99 € 16

Heredera del espíritu de *Dungeon Keeper*, en esta saga encarnamos al mal, desde un punto de vista bastante cómico, para derrotar al bien. ¿Y cómo lo hacemos? Pues gestionando nuestra mazmorra para que sea eficiente y genere recursos y unidades —siempre podemos abofetear a los trabajadores— al tiempo que, en la superficie, combatimos con las mecánicas de un RTS. Un planteamiento entretenido, con detalles hilarantes (como el narrador), pero que cuenta con una interfaz mejorable, un multijugador limitado y, además, un apartado técnico modesto. Un juego ameno, pero sin grandes pretensiones.

NOTA: 75



Sine Mora EX

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Shooter
DISTRIBUIDOR BadLand Games **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Castellano **PRECIO** 29,95 € 16

Con un par de meses de retraso respecto a la versión de PS4 y One, llega a Switch *Sine Mora EX*, la versión expandida y ampliada del soberbio shooter de Grasshopper. Como en aquéllos, sigue ofreciendo sus siete niveles, sus gigantescos jefes finales, sus habilidades (como ralentizar el tiempo)... junto a los nuevos modos, como Arcade (menos vidas, más difícil) o Versus, que invita a un segundo jugador a disparar. Lo más notable es el modo cooperativo, aunque está implementado al estilo "vago" (la segunda nave desaparece en los vídeos). Algo caro, para las novedades que ofrece.

NOTA: 79

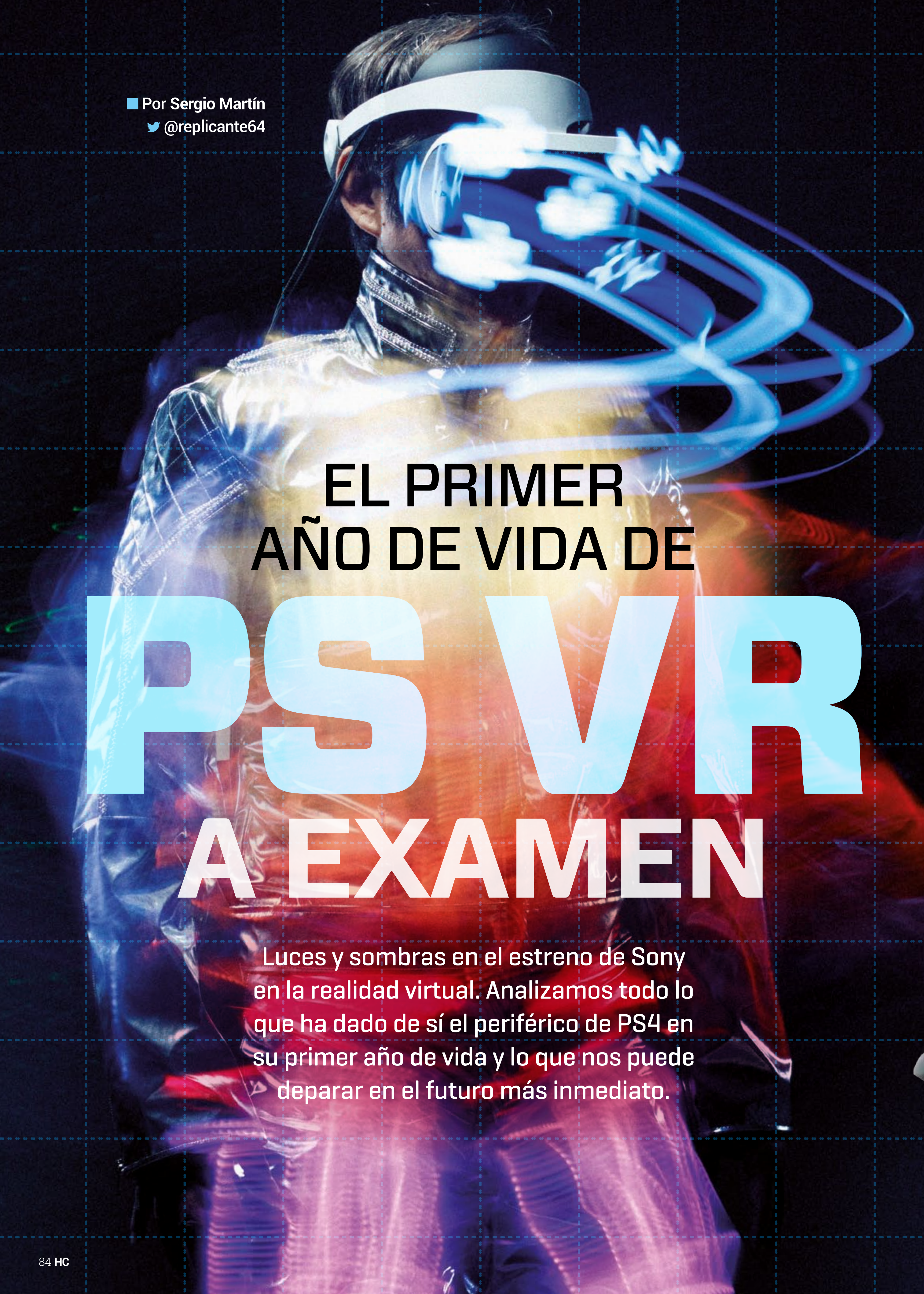


Earth Atlantis

PLATAFORMAS Switch / Xbox One / PC **GÉNERO** Shooter **DISTRIBUIDOR** HeadUp Games **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano **PRECIO** 14,99 € 3

Al hablar de este título indie de Pixel Perfex, resulta casi inevitable acordarse de *Luftrausers*, el shooter monocromo de PS3 y Vita que recordaba al estilo visual de Game Boy. Aquí, sucede algo parecido, aunque los duelos aéreos cambian por los acuáticos, en un mundo postapocalíptico. Nosotros manejamos un submarino, y gozamos de libertad para explorar el fondo, combatiendo contra criaturas de todo tipo, recogiendo power ups (que mejoran nuestro disparo delantero y el trasero) y enfrentándonos a gigantescos enemigos, como un gran cefalópodo o una tortuga. Un desarrollo sencillo pero ameno, gracias, en parte, a un vistoso diseño de naves y entornos y a un control que responde a las mil maravillas. Es rejugable (hay naves desbloqueables, por ejemplo) y cuenta con un modo Cazador, que es un "boss rush" de dificultad creciente. Si te van los shooters, es original.

NOTA: 80



Por Sergio Martín
@replicante64

EL PRIMER AÑO DE VIDA DE PS VR A EXAMEN

Luces y sombras en el estreno de Sony en la realidad virtual. Analizamos todo lo que ha dado de sí el periférico de PS4 en su primer año de vida y lo que nos puede deparar en el futuro más inmediato.

La carrera de la realidad virtual dio su pistoletazo de salida en 2016. Sony ha sido la única first party con el arrojo para desarrollar y lanzar su propio visor de realidad virtual para PS4, y muchas compañías se han ido sumando para arroparlo con software, lo que lo ha convertido en el visor de RV más vendido. Superado el primer año de vida de PlayStation VR, llega el momento de hacer balance: ¿qué sensaciones ha dejado hasta ahora el dispositivo y qué podemos esperar de él de cara al futuro?

Inicio fulgurante, pero...

Nadie puede negar que, durante los primeros meses de vida de PS VR, Sony puso toda la carne en el asador y consiguió agasajar a su casco de realidad virtual con una amplia oferta de títulos propios y ajenos, algunos de ellos realmente notables, como *Until Dawn: Rush of Blood*, *Rez Infinite*, *Batman Arkham VR* o *R.I.G.S.* Un gran arranque que, pasada la novedad inicial, ha visto diluido su efecto, para desgracia de los miles de usuarios del periférico. Si prestamos atención a lo que ha ido llegando durante los tres primeros trimestres de 2017, lo cierto es que PS VR no ha recibido muchos juegos, y son aún menos los que han conseguido destacar. Así, de primeras, es justo reconocer a *Resident Evil 7* como uno de los grandes triunfadores de esta nueva forma de jugar, dado que, de momento, solamente puede ser disfrutado en modo RV a través de PS VR. También es justo mencionar el igualmente excelente *Farpoint*, un gran shooter espacial exclusivo del visor, muy ambicioso y que posee unos valores de producción muy notables. A estos dos grandes lanzamientos, habría que sumar la llegada de las correspondientes versiones de *Superhot*, *Robinson: The Journey* y alguna otra conversión más, junto a un par de "experiencias VR" —como Sony las denomina— más o menos meritorias... y poco más. »

UNA PATENTE MUY INTERESANTE

LG parece haber encontrado solución al problema más importante que afrontan los cascos de RV: el efecto rejilla. Mediante una membrana de difusión de luz, dicho defecto se solucionaría. ¿Cuándo? Eso ya lo veremos...

LOS MEJORES JUEGOS YA DISPONIBLES

Éstos son diez de los mejores títulos que han aparecido ya para hacernos disfrutar con PlayStation VR. Hay auténticos juegazos.



BATMAN ARKHAM VR

Será todo lo efímera que se quiera, eso es innegable, pero el Caballero Oscuro sigue siendo el protagonista de una de las aventuras más impactantes en RV.



BATTLEZONE VR

Esta puesta al día del clásico de Atari de los 80 se convierte en un shooter futurista, con tanques de por medio, muy sólido, adictivo y frenético.



DiRT RALLY VR

Con permiso de *GT Sport*, esta obra de Codemasters es el mejor exponente de la velocidad para la realidad virtual de Sony. Inmersivo y muy realista.



FARPOINT

Una de las producciones más ambiciosas de las efectuadas hasta la fecha para PS VR se ha traducido en un shooter espacial realmente notable.



RESIDENT EVIL 7

Para muchos, se trata del título que más y mejor explota las posibilidades de PS VR. Miedo en estado puro y en primera persona lleno de sorpresas.



REZ INFINITE

A pesar de haber nacido en Dreamcast, este shooter psicodélico luce mejor que nunca en PS VR. Es una experiencia muy embriagadora.



RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE

No ha sido precisamente el título más demandado, pero nadie puede negar lo divertido que resulta este deporte futurista... si logras no marearte.



ROBINSON THE JOURNEY

Los dinosaurios y la ciencia ficción se unen en esta odisea, tan efímera como realmente disfrutable. Un viaje inolvidable que logra dejar huella.



SUPERHOT VR

Si la versión original ya era buena, en su salto a la realidad virtual resulta aún más inmersivo... aunque tiene problemas en la detección.



UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD

El miedo y la acción a quemarropa se combinan en un parque de atracciones loco y repleto de criaturas aterradoras. Tan simple y lineal como divertido.

LOS JUEGOS QUE ESTÁN POR LLEGAR

Son muchos los títulos que se encuentran en desarrollo para PS VR, algunos de los cuales irán llegando a partir del mes que viene.



ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

Sólo ofrecerá un puñado de misiones compatibles con RV, pero serán tremendamente intensas y vertiginosas.



MOSS

En esta simpática aventura, controlaremos al ratón Quill y podremos interactuar de muchas formas diferentes con los elementos de los decorados.



NO HEROES ALLOWED VR

El ya veterano juego de estrategia en tiempo real de PSP llegará a PS4 por la puerta grande, con mejoras de todo tipo y nuevos alicientes.



ROM EXTRACTION

Tras su paso por PC, este shooter subjetivo tratará de atrapar a los usuarios de PS VR con su jugabilidad directa y su ambientación de ciencia ficción.



STAR CHILD

Una curiosa aventura espacial que nos permitirá seguir las evoluciones del protagonista como si de un juego de acción con scroll lateral se tratara.



ZONE OF THE ENDERS

En 2018, volveremos a disfrutar de este clásico de combates con mechas en PS4, que será compatible con PS VR y se jugará en primera persona.



THE INPATIENT

En esta precuela de *Until Dawn*, tendremos que adentrarnos en una aventura inquietante que transcurrirá en un manicomio. Miedo asegurado.



THE PERSISTENCE

Un shooter en primera persona donde primará el terror psicológico y en el que disfrutaremos de escenarios generados de forma procedural.



TRANSFERENCE

El actor Elijah Wood protagonizará este enigmático thriller psicológico, del que no se han desvelado demasiados datos. Estamos en ascuas...



VISAGE

Terror en primera persona con claras influencias de *P.T.* nos aguardará en esta aventura, que tendrá lugar en los años 80, en una misteriosa casona.

5 JOYAS OCULTAS

Os mostramos títulos no muy conocidos pero realmente buenos.



TETHERED

Este curioso "god simulator" no se parece a ningún otro título de PS VR. Es una experiencia tan llamativa como adictiva y bien realizada.



GNOG

Un excéntrico y particular juego de puzles que presenta una mecánica muy original y una puesta en escena única y muy colorida.



PSYCHONAUTS IN THE RHOMBUS OF RUIN

Un capítulo independiente de esta saga que deja atrás los saltos para convertirse en una aventura gráfica.



THUMPER

Uno de los títulos más impactantes de PS VR... que casi nadie ha probado. Una combinación excelente entre velocidad, acción y música.



DINO FRONTIER

Conviértete en el alcalde de este pueblo del Oeste y gestiona los recursos y media en las disputas entre vaqueros, cuatreros... ¡¡¡y dinosaurios!!!

ASÍ ESTÁ LA COMPETENCIA



OCULUS RIFT

Sin ser el éxito comercial que muchos esperaban, este casco se ha posicionado como el más demandado por los usuarios de PC... de momento. ¿Quizá por sus exclusivas?



HTC VIVE

La realidad virtual de HTC y Valve no pasa por un buen momento. Ni la bajada de precio de 200 euros de este verano ha conseguido impulsar las ventas de este dispositivo.



SAMSUNG GEAR VR

La forma más económica de disfrutar de la VR, si tienes un smartphone Samsung reciente. Es un visor que ya ha sufrido tres rediseños.

» Un catálogo bastante escaso y, sobre todo, desesperanzador para un accesorio que, en principio, posee muchas posibilidades y, por qué no decirlo, también requiere de una inversión económica bastante elevada para poder disfrutar de sus bondades.

¿Qué nos depara el futuro?

Por esto que acabamos de decir, pensamos que, al menos de momento, PS VR no ha terminado de cumplir ni de lejos con las expectativas creadas de inicio, algo en lo que Sony parece estar trabajando para tratar de subsanarlo y, al menos a priori, puede empezar a enmendar a partir de este último tramo del año, con la llegada de nuevos títulos bastante interesantes. Si todo sale como es debido, además de poder disfrutar a partir de este mes de *GT Sport* y su limitado pero espectacular modo compatible para PS VR, este periférico va a recibir producciones tan llamativas como esperadas, de la envergadura de *The Elder Scrolls V: Skyrim VR*, *Monster of the Deep: Final Fantasy XV*, *The Inpatient* o *Doom VFR*. Un arsenal que, si no decepciona, puede volver a ilusionar a los actuales poseedores de PS VR y, por supuesto, atraer a nuevos usuarios. Una sobredosis de software de calidad que, además, estará respaldado por otro movimiento relacionado con el hardware del propio periférico. Sony va a lanzar una pequeña revisión de su dispositivo que presentará un par de novedades importantes, como auriculares integrados en el propio casco y la posibilidad de que el procesador central sea compatible con la tecnología HDR. Es una prueba más que demuestra el compromiso de Sony con su visor de realidad virtual, un campo que goza de un interés muy grande para el gigante nipón. ¿Y qué pasará el año que viene? Pues que todos esperamos que sea bastante mejor que el presente... y que Sony sea capaz de mantener una política de lanzamientos mucho más regular que la mostrada hasta el momento, que ha estado plagada de altibajos. Hasta ahora, uno de los principales problemas que han sufrido los usuarios de PS VR han sido los prolongados períodos de "sequía", exasperantes en ciertos tramos del año. *Resident Evil 7: Biohazard* fue editado en enero, mientras que *Farpoint*, el segundo peso pesado de PS VR de este año, lo hizo en mayo. ¿Y entre medias? Juegos menores o medianías en su mayoría. Por eso, es de esperar que Sony estructure mejor 2018 y sea capaz de lanzar títulos relevantes a un ritmo mucho mayor. La buena noticia es que parece que puede conseguirlo, si nos fijamos en todo lo que hay en preparación para PS VR de cara al año que viene, con juegos tan atractivos, a priori, como *Star Child*, *Moss*, *Transference*, *Zone of the Enders* o *Ace Combat 7: Skies Unknown*. Ojalá el año que viene suponga el despegue definitivo ya no sólo para PS VR, sino para la atractiva y revolucionaria realidad virtual, que tiene en sus manos la capacidad de cambiar, para siempre, la forma de jugar. ■

VIRTUAL BOY EL RECUERDO

Uno de los mayores fracasos de la historia de Nintendo fue uno de los primeros esfuerzos por llevar la realidad virtual al terreno de los videojuegos... pero no cuajó en absoluto. Ahora es un auténtico tesoro para los coleccionistas.



LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 30 de septiembre. Datos cedidos por GFK.

FIFA 18 sólo necesitó dos días para convertirse en el juego más vendido del mes de septiembre. En su primer fin de semana, acumulaba ya 224.465 unidades entre todas sus versiones. Una salvajada.

JUEGOS		
1	**FIFA 18**	PS4
2	**FIFA 18: Ronaldo Edition**	PS4
3	**Destiny 2**	PS4
4	**PES 2018**	PS4
5	**NBA 2K18**	PS4
6	**Grand Theft Auto V**	PS4
7	**FIFA 18**	Xbox One
8	**Uncharted: El legado perdido**	PS4
9	**Rainbow Six Siege**	PS4
10	**Mario + Rabbids: Kingdom Battle**	Switch





PLATAFORMAS	
PS4	1 **FIFA 18** 2 FIFA 18: Ronaldo Edition 3 Destiny 2 4 PES 2018 5 NBA 2K18
Xbox One	1 **FIFA 18** 2 Destiny 2 3 FIFA 18: Ronaldo Edition 4 NBA 2K18 5 PES 2018
Switch	1 **Mario + Rabbids: K. Battle** 2 Pokkén Tournament DX 3 Mario Kart 8 Deluxe 4 FIFA 18 5 Zelda: Breath of the Wild
PS3	1 **FIFA 18** 2 PES 2018 3 Grand Theft Auto V 4 FIFA 17 5 Dragon Ball Xenoverse
Xbox 360	1 **FIFA 18** 2 PES 2018 3 FIFA 17 4 Grand Theft Auto V 5 NBA 2K18
3DS	1 **Monster Hunter Stories** 2 Yo-Kai Watch 2: Mentespectros 3 Metroid: Samus Returns 4 Pokémon Plata 5 Pokémon Oro
PS Vita	1 **Danganronpa V3: Killing...** 2 Ys VIII: Lacrimosa of Dana 3 Minecraft 4 Need for Speed: Most Wanted 5 LEGO Marvel Vengadores
PC	1 **Overwatch** 2 World of Warcraft 5.0 3 Los Sims 4 4 World of Warcraft: Legion 5 Diablo III: Battle Chest





En **otros países**

JAPÓN

Del 28 de agosto al 3 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

El debut de *Monster Hunter* en Switch se saldó con una ventas discretas: 119.208 unidades en las dos primeras semanas. Por ejemplo, *Splatoon 2* acumula ya 1.140.499.

1. **Everybody's Golf** PS4
2. Splatoon 2 Switch
3. Etrian Mystery Dungeon 2 3DS
4. Monster Hunter: Double Cross 3DS
5. Dragon Quest XI 3DS

REINO UNIDO

Del 27 de agosto al 2 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

En sus dos primeras semanas, *Uncharted: El legado perdido* sumó 98.714 copias en Reino Unido, muy por delante de *Mario + Rabbids*, que se quedó en las 22.114 en una semana.

1. **Uncharted: El legado perdido** PS4
2. Mario + Rabbids: Kingdom Battle Switch
3. Crash Bandicoot N. Sane Trilogy PS4
4. F1 2017 PS4
5. Everybody's Golf PS4



EE.UU.

Del 27 de agosto al 2 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

La temporada de fútbol americano acaba de empezar, y no es de extrañar que, en dos semanas, *Madden NFL 18* colocara 515.422 copias de la versión de PS4 y 358.639 de la de Xbox One.

1. **Madden NFL 18** PS4
2. Madden NFL 18 Xbox One
3. Yakuza Kiwami PS4
4. Mario + Rabbids: Kingdom B. Switch
5. Uncharted: El legado perdido PS4

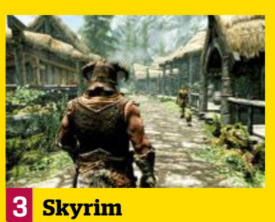
VUESTROS **FAVORITOS**

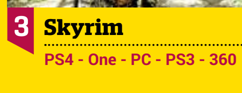


1. **Final Fantasy XV** — PS4 - Xbox One



2. **Cuphead** — Xbox One - PC





3. **Skyrim** — PS4 - One - PC - PS3 - 360

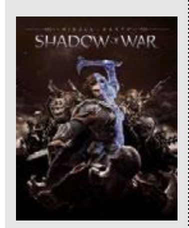


4. **Ark: Survival Evolved** — PS4 - Xbox One - PC



5. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** — Switch - Wii U

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**



	1	2	3	4	5
	Sombras de Guerra PS4 - Xbox One - PC	**SteamWorld Dig 2** PS4 - Switch - PC - Vita	**Forza Motorsport 7** Xbox One - PC	**Cuphead** Xbox One - PC	**The Evil Within 2** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	90 / 100 *“Es un juego digno de la tierra de Mordor, donde se extienden las sombras”*	89 / 100 *“Un metroidvania muy meritorio y que despliega una parcela visual encantadora”*	89 / 100 *“Racanea con los circuitos, pero es la mejor entrega de la vertiente Motorsport”*	90 / 100 *“Pasará a la historia por ser uno de los juegos con más personalidad del siglo”*	82 / 100 *“No esperes que te dé mucho miedo, pero sí que te haga querer avanzar más y más”*
IGN Web líder en Reino Unido	9 / 10 *“Más ambicioso, es a Sombras de Mordor lo que Arkham City fue a Arkham Asylum”*	8,8 / 10 *“Mantiene la adictiva jugabilidad del primero y la complementa con un precioso mundo”*	9,2 / 10 *“Es una oda a la velocidad y tiene coches para llenar docenas de museos”*	8,8 / 10 *“Un juego que te hace sentir muy bien y muy mal, pero saldrás de su dolor sonriendo”*	8 / 10 *“Ser perseguido hará que te suden las manos y te pondrá el corazón en la garganta”*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,5 / 10 *“Completa la promesa de su predecesor con una historia oscura en la Tierra Media”*	8,5 / 10 *“El ritmo es impecable, con opciones que se abren cuando ya creías sentirte cómodo”*	7,75 / 10 *“Como Forza 6, es un juego que rinde bien en pista, pero decepciona fuera”*	8 / 10 *“Una experiencia singular, divertida de jugar y, posiblemente, aún más de ver”*	7,75 / 10 *“Amplía sus miras dentro del terror, pero no todas sus ideas resultan interesantes”*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	7 / 10 *“Es divertido y tiene momentos brillantes, pero ojalá hubiera sabido cuándo parar”*	9 / 10 *“Quita lo que tenía de repetitivo el primero y amplía lo que lo hacía divertido”*	8 / 10 *“Aun con un garaje imperfecto, ofrece un rico compendio de pruebas de velocidad”*	8 / 10 *“Un juego de acción intenso y precioso que capta muy bien la era a la que homenajea”*	8 / 10 *“Eleva la tensión y el terror de forma fresca, además de dar libertad para explorar”*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 *No disponible*	8 / 10 *“El mejor Metroid que se ha hecho en años... justo el mes en que volvía Samus Aran”*	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*
FAMITSU Revista líder en Japón	37 / 40	- / 40	36 / 40	33 / 40	35 / 40
NOTA MEDIA	88	86	86	84	81

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

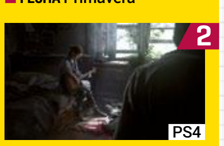


1 — PS4 - Xbox One

Red Dead Redemption 2

Los vaqueros de Rockstar pueden amasar una fortuna en su asalto a PS4 y One.

FECHA Primavera



2 — PS4

The Last of Us: Part II

Lo nuevo de Naughty Dog va para largo, pero tal vez haya un tráiler en diciembre.

FECHA Sin confirmar



3 — PS4 - Xbox One - PC

Star Wars Battlefront II

Tras aprender de los errores del primero, DICE mostrará aquí la verdadera Fuerza.

FECHA 17 de noviembre



4 — PS4 - Xbox One - PC

Dragon Ball FighterZ

Será difícil diferenciar entre este juego de lucha y un capítulo de Bola de Dragón.

FECHA Febrero



5 — PS4

God of War

Sony Santa Monica está ya en la recta final de este proyecto, que nos descubrirá a un Kratos muy cambiado.

FECHA Principios de 2018

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 **Forza Horizon 3**
Xbox One - PC



7 **Horizon: Zero Dawn**
PS4



8 **Battlefield 1**
PS4 - Xbox One - PC



9 **Hellblade: Senua's Sacrifice**
PS4 - PC



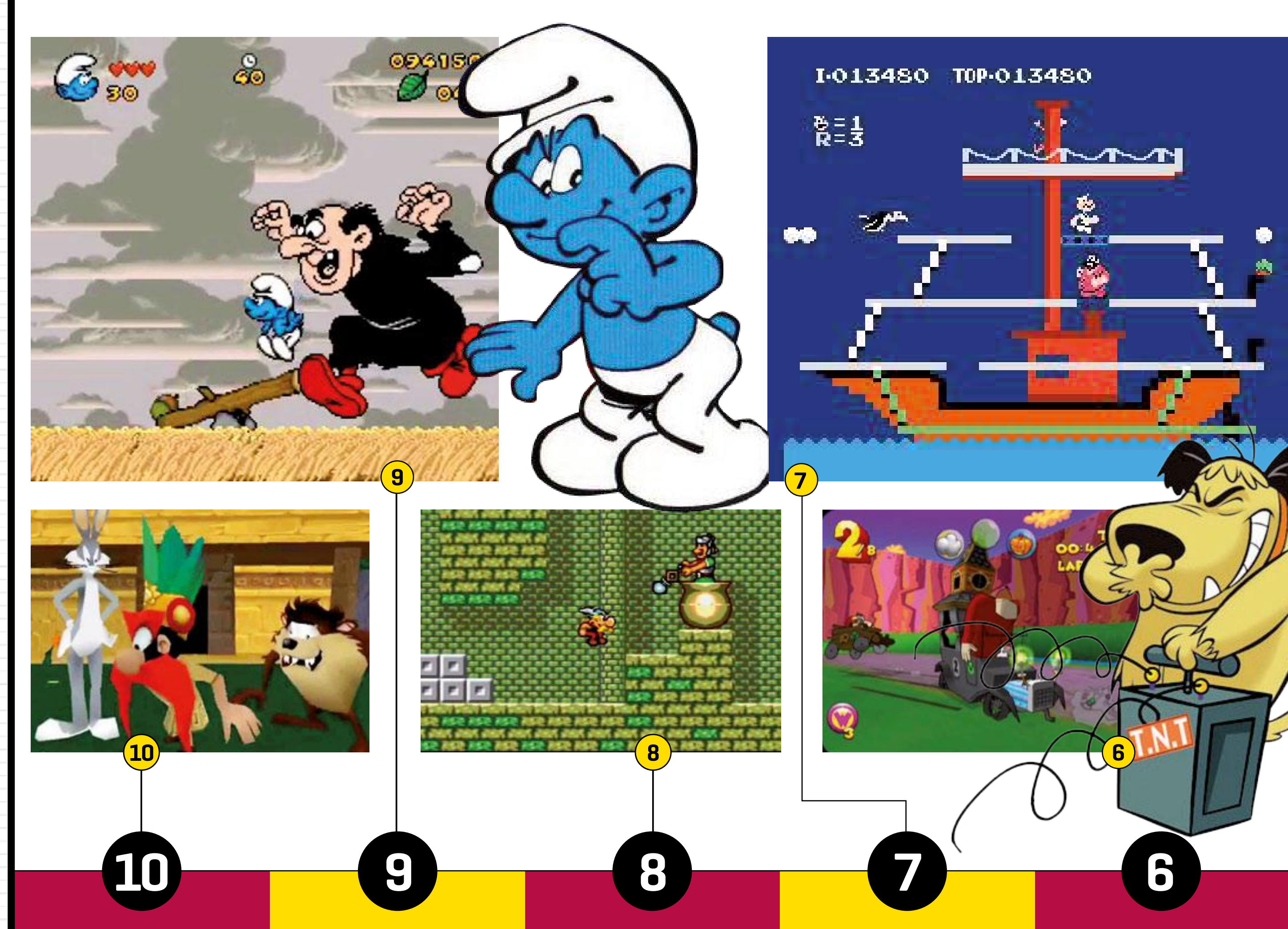
10 **Super Metroid**
Super Nintendo

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

DIBUJOS CLÁSICOS

Las series y las películas de animación de toda la vida han sido una fuente de diversión para niños y no tan niños, y muchos videojuegos han recreado su espíritu a lo largo de las generaciones.



10 Buggs Bunny y Taz: La espiral del tiempo

Los Looney Toons y Warner Bros son historia viva de la animación, igual que Infogrames, una de las compañías que más juegos de dibujos firmaron. En esta aventura 3D, Bugs Bunny y Taz viajaban a épocas históricas, como la azteca y la vikinga, y se incluía un doblaje al castellano con voces "oficiales".

- **CONSOLA** PSOne - PC
- **COMPAÑÍA** Infogrames
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 110** 81

9 Los Pitufos

En las generaciones de los 8 y los 16 bits, los plataformas 2D eran los reyes, y muchos dibujos se adaptaron al género, entre ellos varios del sello Hanna-Barbera, como los Picapiedra, Tom y Jerry o Los Pitufos, que, en este vistoso juego, recorrían diversos parajes naturales saltando sobre sus enemigos. Gargamel aguardaba al final.

- **CONSOLA** SNES - Mega Drive
- **COMPAÑÍA** Infogrames
- **AÑO** 1994
- **NOTA HC 37** 89

8 Astérix

Vale que Astérix y Obélix nacieron como personajes de cómic de la mano de Goscinny y Uderzo, pero sus películas de dibujos son igual de famosas, o más. Este plataformas, en el que había que rescatar a Panoramix, fue de lo mejor de Master System, y permitía jugar con los dos galos e, incluso, con el can Ideafix, en las fases de bonus.

- **CONSOLA** Master System
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1992
- **NOTA HC 6** 87

7 Popeye

Este arcade fue uno de los primeros juegos que hizo Nintendo. A lo largo de tres fases plataformeras, encarnábamos a Popeye, con el objetivo de salvar a Olivia. Pese a lo arcaicos que eran aún los gráficos por entonces, no faltaban las espinacas para desatar toda la fuerza del marino (con la famosa musiquilla incluida) ni Brutus como enemigo principal.

- **CONSOLA** Recreativas - NES
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 1983

6 Wacky Races

Mario Kart popularizó las carreras alocadas en los videojuegos, pero es algo que ya habían hecho Los Autos Locos en el mundo de la animación, así que era lógico que dieran el salto. Sólo aquí podía darse el milagro de que Pierre Nodoyuna y Patán ganaran al Espantomóvil, la Antigualla o el Alambique Veloz.

- **CONSOLA** Dreamcast - PS2 - PC
- **COMPAÑÍA** Infogrames
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 107** 85









5

The Simpsons: Hit and Run

A la familia más amarilla de la televisión nunca se le ha hecho demasiada justicia en los videojuegos, pero este título, que se miraba en el espejo de *GTA III*, supuso un pequeño resarcimiento. Con un espíritu muy fiel a la serie, podíamos explorar Springfield y usar vehículos como el Cañonero.

- **CONSOLA** PS2 - GC - Xbox - PC
- **COMPAÑÍA** Vivendi
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 146** 83

4

Cuphead

Puede que no esté inspirado en ninguna serie concreta, pero sí en la estética que tenían los dibujos animados en sus inicios, en los años 30 del siglo pasado, así que este shooter indie no podía faltar en la lista. Sus deliciosos gráficos sólo son comparables a su elevada dificultad. Cada uno de sus jefes es un prodigio de diseño y buen gusto.

- **CONSOLA** Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Studio MDHR
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 316** 90

3

South Park: La Vara de la Verdad

La que seguramente sea la serie de dibujos animados más bestia que haya existido se hartó a recibir mediocres adaptaciones... hasta que llegaron los maestros de Obsidian Entertainment y decidieron hacer un RPG por turnos en el que un niño recién llegado al pueblo se unía a Cartman, Kenny y cía.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 273** 90

2

TMHT IV: Turtles in Time

Las fabulosas tortugas ninja protagonizaron algunos de los mejores beat'em up de la historia, como éste, en el que Leonardo, Donatello, Raphael y Michelangelo debían hacer frente a Schredder, Krang y demás villanos de la serie. Sus partidas cooperativas quedarán en el recuerdo por los siglos de los siglos.

- **CONSOLA** Recreativas - SNES
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 1992
- **NOTA HC 14** 93

1

Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix

Multitud de juegos de Disney se merecerían encabezar esta lista, sobre todo de los 8 y los 16 bits, pero este recopilatorio de seis entregas de *Kingdom Hearts* aúna en un solo disco un sinfín de mundos roleros inspirados en Aladdin, Peter Pan, Cenicienta, La Sirenita, Alicia, Tarzán, Hércules, La Bella y la Bestia, Pinocho...

- **CONSOLA** PS4
- **COMPAÑÍA** Square Enix
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 310** 85



ATARI

La pionera que creó una industria de la nada

Por Francisco Javier Cabal









Recordamos, y celebramos, la génesis de la compañía que creó, de la nada, la industria del videojuego

Sólo un puñado de visionarios está destinado a cambiar y moldear el mundo, abriendo puertas inimaginables para la inmensa mayoría. Uno de ellos, y uno al que los jugadores de videojuegos debemos mucho, fue Nolan K. Bushnell, quien, en 1966, empezó a dar los primeros pasos que acabarían por desembocar en el nacimiento de la industria del videojuego tal y como la conocemos hoy día. Este visionario, nacido el 5 de febrero de 1943 en Clearfield, Utah, vio más claro que nadie el increíble potencial que tenían los videojuegos en 1966, tras estudiar ingeniería eléctrica en la universidad de Utah, donde se alojaba uno de los primeros videojuegos, *Spacewar!*, desarrollado en 1962 por el profesor Steve Russell (con ayuda de dos alumnos, Martin Graetz y Wayne Wiitanen) para el primitivo computador DEC PDP-1. Nolan se colaba por las noches en el laboratorio para jugar con otros compañeros a *Spacewar!*, un juego de combate espacial para dos jugadores que incluía detalles como la física de Newton implementada y que abrió sus ojos a las posibilidades comerciales del videojuego. También alimentó esas sensaciones su trabajo a tiempo parcial en Lagoon Amusement Park, un salón recreativo con pinballs y añejas máquinas electromecánicas (galerías de tiro, bolos, basket o boxeo con "muñecos" articulados y palancas), que fueron las primeras máquinas que funcionaban con monedas. Allí, Nolan tuvo la visión de crear la primera máquina de videojuegos que funcionara con monedas. El sueño había comenzado.

Un tropiezo "espacial"

En 1969, Nolan estaba trabajando en Ampex, donde conoció al ingeniero Ted Dabney. Con la inspiración de *Spacewar!* aún en mente, Dabney y Nolan crearon una placa modificada capaz de conectarse a un televisor en blanco y negro para ejecutar su pri- »

PONG, EL ORIGEN DE UN IMPERIO

***Pong* nació como una prueba de hardware del ingeniero Al Alcorn, pero fue el primer éxito de Atari...**



Foto de familia. Los artífices del éxito, de izquierda a derecha, Ted Dabney (en una de las pocas fotos suyas que hay), Nolan Bushnell, Fred Marincheck (el tipo de las finanzas) y Al Alcorn, diseñador del juego.



1.095 dólares. Eso es lo que costaba el mueble original de *Pong*, comercializado a partir del 30 de noviembre de 1972. Las primeras publicidades seguían haciendo alusión a Syzygy, la primera compañía de Nolan.

» mer juego, *Computer Space*, un título para un jugador en el que debíamos abatir dos ovnis. Nutting Associates, una compañía especializada en los mencionados juegos electromecánicos (y que ya en los 70 había flirteado, incluso, con primitivas máquinas FMV), se encargó de la producción y el lanzamiento de *Computer Space*... que no recaudó lo suficiente y se desterró pronto. ¿El motivo? Sus controles resultaban demasiado complejos, y no conectaron con la clientela de los pubs, los locales donde se alojaban este tipo de máquinas.

Syzygy, el primer paso

A pesar de este tropiezo, se estima que *Computer Space* vendió unas 1.500 unidades, lo que dio algo de oxígeno financiero a Nolan y Dabney para tomar distancia de Nutting Asociates y pensar en otro juego más "comercial". Juntos, fundaron Syzygy en 1971, aunque no tardaron mucho en descubrir que ese nombre ya estaba registrado en California, lo que les obligó a rebautizar la compañía como Atari, una expresión que proviene del juego de mesa japonés Go, uno de los favoritos de Nolan, y que, en el contexto del juego, significa "estoy a punto de ganar". Dabney fue el encargado de crear la tecnología que permitía mover puntos por una pantalla (llamada Spot Motion Circuit) sin necesidad de un, por entonces, caro ordenador. Acababan de plantar la semilla que daría como fruto el primer mueble de recreativa a precio razonable.

Nolan tenía en mente crear un arcade de velocidad que conectara mejor con la "parroquia" de los pubs, pero ni el hardware ni los conocimientos técnicos estaban aún a la altura. Mientras, en 1972, Magnavox empezaba a exhibir la primera consola doméstica, Magnavox Odyssey. A una de esas demostraciones acudió Nolan... y ahí, en el juego *Table Tennis*, pudo encontrar el germen para el que acabaría siendo el primer juego de Atari.

El primer empleado de la compañía fue el ingeniero Allan Alcorn, al que Nolan y Dabney conocieron en Ampex. Era un "novato" en la materia al que Nolan quería "desfogar". Sus primeros pinitos se orientaron como una toma de contacto con la tecnología para poner a prueba sus habilidades, pero acabó siendo el primer juego comercial de Atari: había nacido *Pong*.

A pesar de las similitudes con *Table Tennis*, entre ambos había mu-



EL PRIMER HOGAR DE MUCHOS GENIOS

Como pionera, Atari fue la "incubadora" de la que surgieron talentos únicos, tanto de la ingeniería aplicada al videojuego como de su diseño y su creación. Recogerlos todos es imposible, pero he aquí una muestra...



NOLAN BUSHNELL

Mente inquieta que no sólo fundó Atari; también Chuck E. Cheese Pizza Time, una incubadora de empresas...

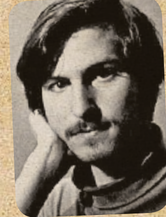
ALLAN ALCORN

Bajo la batuta de Nolan y Dabney, creó *Pong*, y supervisó los *Breakout*. Después, asesoró a muchas startups de Silicon Valley.



STEVE BRISTOW

Otro histórico de Atari que, junto a su mujer, creó versiones para dos jugadores de muchos títulos. Creó *Tank*, *Breakout*...



STEVE JOBS

El empleado número 40 de Atari fue el legendario fundador de Apple, quien, con ayuda de Wozniak, creó el hardware de *Breakout*.



STEVE WOZNIAK

Cofundador de Apple y amigo de Jobs, trabajaba de día en HP, pero le ayudaba por las noches con la placa de *Breakout*.



CAROL SHAW

Considerada una de las primeras mujeres desarrolladoras de juegos, creó *3-D Tic Tac Toe* en 1978 para VCS. Después, saltó a Activision.

JOE DECUIR

Ingeniero que diseñó la VCS y la serie Atari 800. Fuera de Atari, participó en la creación del Amiga, las especificaciones Bluetooth...



DAVID CRANE

Programador que, no conforme con los royalties, dejó Atari con Allan Miller, Jim Levy, Bob Whitehead y Larry Kaplan para fundar Activision.



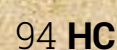
JAY MINER

Ingeniero que unificó en un chip los componentes de la salida de vídeo de Atari 2600 y ordenadores de 8 bits. También fue el padre del Amiga.



HOWARD SCOTT WARSHAW

Diseñador de uno de los mejores juegos de Atari 2600, *Yar's Revenge*, y del peor, *E.T. El Extraterrestre*.



chas diferencias, como que la bola iba adquiriendo más velocidad cuanto más tiempo estaba en juego, que su rebote dependía de cómo fuera golpeada, tenía sonido... En septiembre de 1972, colocaron un prototipo terminado y funcional en Andy Tapp's Tavern, con cuyo dueño mantenían una muy buena relación. Había que poner a prueba el producto... y no hace falta decir que fue un éxito rotundo, con gente que acudía al pub no a consumir, sino a jugar. De hecho, el propio Al Alcorn contó hace no mucho que, un buen día, al poco de colocar el prototipo de *Pong*, el dueño del pub le llamó para decirle que fuera, porque la máquina había dejado de funcionar. El problema era que el recipiente para recoger las monedas, una gran botella de leche, estaba llena y ya no cabían más cuartos de dólar en su interior...

Autopista hacia el éxito

En un primer momento, Atari se planteó ofrecer la fabricación de *Pong* a Midway y Bally, pero vieron claro que tendrían más beneficios sacándolo ellos mismos adelante. El problema era que, como el rock'n roll en los años 50, los pinball no estaban bien vistos (en algunos estados estaban incluso prohibidos). Aun así, consiguieron la financiación y empezaron a fabricar y vender los muebles de *Pong* a finales de 1972 (en 1973, comenzó la exportación). La producción era lenta y se estima que, tras un año, había 2.500 máquinas, y 8.000 a finales de 1974. Del modelo original, el mueble amarillo, se estima que hay unas 12.000 unidades y que cada una, al día, generaba 40 $ (lo que hoy en día serían unos 200 €). La máquina se instaló no sólo en pubs, sino también en restaurantes, pizzerías, parques de ocio y otros lugares, poniendo al alcance de todo tipo de usuarios, desde "currelas" a estudiantes, una tecnología y unos conceptos que, hasta hacía apenas un lustro, eran coto privado de las universidades y, además, con un carácter meramente experimental. Con *Pong*, Atari preparó el terreno para la fiebre recreativa que se desataría a nivel mundial años después, con títulos célebres como *Space Invaders*. »



PONG DOMÉSTICO. En diciembre de 1975, Atari lanzó la primera versión doméstica. Una máquina que se creó a petición de los almacenes Sears y que fue un éxito.



Desconfío del consenso, porque, en general, a la gente más estúpida le gusta estar de acuerdo con una mayoría. **NOLAN K. BUSHNELL.** Fundador de Atari

LA ATARI MÁS PROLÍFICA

La aparición de los microprocesadores y su capacidad para miniaturizar los ordenadores hicieron que Atari apostara también por el mercado doméstico, centrándose tanto en las consolas como en los ordenadores. Éste es su legado.

CONSOLAS



ATARI 2600 1977

Conocida como Atari VCS (Video Computer System) hasta 1982, como consola normalizó el uso de microprocesadores y cartuchos. Jay Miner creó el "TIA", el interfaz de audio y vídeo, para conectarse a la tele.

ATARI 5200 1982

Con una arquitectura similar a la de los ordenadores de 8 bits, se creó para competir con Intellivision, y acabó haciéndolo también con ColecoVision. Su pad incluye teclado numérico.

ATARI 7800 1986

Es la primera consola retrocompatible (con casi todo el catálogo de 2600) sin necesidad de un accesorio. Era superior a 2600 en gráficos, aunque el chip de sonido era el mismo.

ATARI XEGS 1987

Tras el "crash" de 1983, Nintendo demostró que aún había mercado para las consolas. Atari reentró con este modelo, un ordenador XE65 rediseñado.

ATARI LYNX 1989

La primera portátil con pantalla LCD a color fue una portentosa máquina de 16 bits que destacó por detalles como un diseño ambidiestro. Tuvo un rediseño.

ATARI JAGUAR 1993

La última consola de Atari se promocionó como la primera de 64 bits. Su arquitectura multichip complicaba el desarrollo de juegos. No vendió bien.

ORDENADORES



ATARI 400 / ATARI 800 1979

Los primeros ordenadores de 8 bits de Atari fueron bautizados en virtud de la RAM de que dispondrían (4KB para el 400 y 8KB para el 800), pero, finalmente, ambos se lanzaron con 8 KB. La RAM del 800 se podía ampliar hasta 48 KB, pero eso generaba problemas de calor.

1200XL 1983

Los sucesores de los 400 y 800 iban a ser los 1000 y 1000X (16 y 64 KB de RAM), pero se desechó la idea y sólo se lanzó este 1200XL, que tenía fallos de diseño y era bastante caro. Casi compensaba más el 800...

600XL / 800XL 1983

Sucesores espirituales, respectivamente, de los Atari 400 / 800 y 1200XL. 800XL fue el ordenador de 8 bits más exitoso de Atari, aunque la producción, realizada en Asia, llegó con cuentagotas.

65XE Y 130XE 1985

Los primeros Atari de la era Tramiel, tras ser despedido de Commodore. Eran el reemplazo del 800XL, contando con 64 y 128 KB de RAM, respectivamente.

ATARI ST 1985

El primer ordenador de Atari con una interfaz gráfica de usuario. Su procesador, el Motorola 68000, era de 16-32 bits y, según el modelo, tenía hasta 1 MB de RAM.

ATARI FALCON 1992

Es el último ordenador de Atari y la versión definitiva de la serie ST. Con dos procesadores Motorola, uno de ellos (el 56001) dedicado casi por completo al sonido.

En 1981, ésta era una compañía que logró un beneficio operativo de 375 millones de dólares. Estaba más allá de la comprensión: la compañía que más rápido había crecido en la historia de Estados Unidos. ¡Esto fue una explosión!

MANNY GERARD. Codirector de Operaciones en Warner Communications (1974-1984)

El éxito trae problemas

El éxito de *Pong* fue muy duradero y, durante los siguientes años, seguía recaudando cantidades astronómicas. Las ganancias de cada máquina se repartian al 50% entre Atari y el dueño del mueble. Cuenta la leyenda que los trabajadores iban a recoger las sacas de monedas a horas intempestivas, e incluso escoltados, como Steve Bristow, por su mujer con un hacha.

El imparable éxito se manifestó de muchas maneras. Por ejemplo, los almacenes Sears (un "Corte Inglés" a lo bestia) se acercaron a Atari para que produjeran una versión doméstica de *Pong*, que ellos venderían como Sears Telegames. La idea inicial era producir 50.000 unidades, pero Sears acabó vendiendo más de 200.000 durante el primer año. Fue uno de los regalos estrella de las navidades de 1975. El éxito de Atari también tenía otras patas, como Kee Games, una compañía que creó la propia Atari para comercializar sus juegos, con algunos cambios, a través de otros distribuidores (y, así, sortear los acuerdos de distribución exclusiva y llegar a más sitios). Pero los problemas habían comenzado antes. En 1974, Magnavox, alentada por Raph. H. Baer, el llamado padre de los videojuegos y creador de la Brown Box (lo que acabó siendo Magnavox Odyssey), los llevó a juicio por el parecido de *Pong* con su *Table Tennis*. La sangre no llegó al río, ya que, aparte de pagar una cantidad no revelada (se estima que pudo ser un millón de dólares), se convirtieron en licenciatarios de Magnavox, lo que les permitía seguir en el negocio y no infringir otras patentes, ya fueran de juegos o de aparatos que se conectaran al televisor. Así, además, se quitaban de costosas batallas legales para acabar con los numerosos clones de *Pong*, ya que tampoco tenían la patente del juego (lo registraron en 1972, pero los plazos del proceso de registro se dilataban en el tiempo). La respuesta de Atari fue, ni más ni menos, crear nuevos y maravillosos juegos, como *Tank*, que la salvó de la quiebra, o *Breakout*.

Un estilo único

Lo cierto es que, desde sus orígenes, Atari tuvo un estilo único en todo, incluso de puertas para adentro. Son legendarios sus viernes de excesos (al- »



PUBLICIDAD DE OTRA ÉPOCA

No sólo por ser del siglo pasado, sino también por sus contundentes mensajes, orientados claramente a asentar la marca ("Por qué Atari es la número 1") o, incluso, afianzarse en que no era un juguete ("This is not a toy"). Máximas que, hoy en día, ninguna compañía utiliza...

AHONDANDO EN LA HISTORIA DE ATARI... Si quieres bucear más en la historia de esta pionera, hay multitud de referencias, aunque la mayoría en inglés, como "Atari Inc.", el documental "Once Upon Atari" (también en Youtube) o el más técnico "Racing the Beam". Norma acaba de Editar "El arte de Atari", interesante y bello volumen de casi 400 páginas.

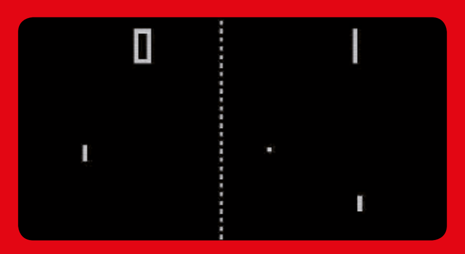


Transformar la televisión de un medio pasivo a un medio activo: eso fue lo que sabíamos que estábamos haciendo, y fue superexcitante ser pioneros en ese campo.

HOWARD SCOTT WARSHAW. Diseñador de juegos de Atari

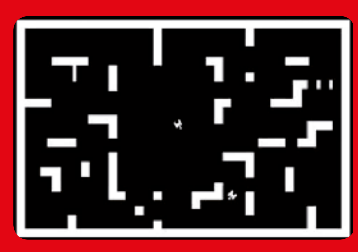
LOS JUEGOS QUE LA DEFINIERON

La Atari más creativa desplegó todo su potencial en los salones recreativos hasta mediados de los años 80. Éstos son algunos de los títulos que engordaron su leyenda...



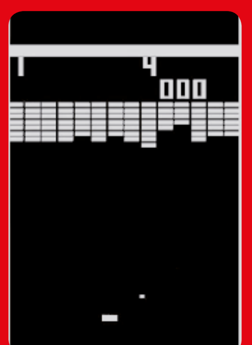
PONG 1972

Aunque deriva de otros juegos primitivos, como *Tennis for Two*, fue el primero en explotar la visión comercial del videojuego, al tiempo que introdujo algunos elementos, como sonido, físicas para la bola, etc.



TANK 1974

Kee Games, la "rival" propiedad de Atari, se marcó éxitos como este *Tank* o juego de combate con tanques, que salvó las cuentas de Atari en la época de los clones de *Pong*.



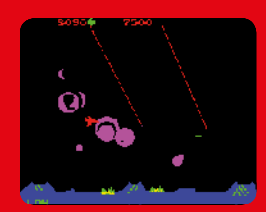
BREAKOUT 1976

El famoso juego de destruir "ladrillos" es obra del creador de *Tank*, Steve Bristow, y de Nolan. Para la ejecución técnica, se contrató al joven Steve Jobs, que pidió ayuda a su amigo Steve Wozniak para sacarlo adelante. De él, surgieron numerosas secuelas.



ASTEROIDS 1979

Cocreado entre Lyle Rains y Ed Logg, retomaba ideas de *Computer Space*, pero para destruir "pedrolos" espaciales que se dividían en fragmentos pequeños.



MISSILE COMMAND 1980

Diseñado y programado por Dave Theurer, e inspirado en la Guerra Fría, nos invitaba a repeler una lluvia de misiles.



BATTLEZONE 1980

Diseñado por Ed Rotberg, fue de los primeros juegos en aplicar mallas vectoriales, en un arcade de combate con tanques. El mueble es recordado por su periscopio...



CENTIPEDE 1981

Otro clásico arcade, creado por Ed Logg y Dona Bailey, en el que debíamos acabar con el ciempiés que descendía por la pantalla.



TEMPEST 1981

Theurer se sacó de la manga un shooter único en concepto y tecnología (el sistema vectorial de color QuadraScan).



STAR WARS 1983

En plena fiebre por Star Wars, Atari desarrolló un gran shooter vectorial en primera persona, que recreaba momentos icónicos.



FIREFOX 1984

Basado en la película homónima de Clint Eastwood de 1982, fue un vistoso juego Laserdisc.

CON UN OJO EN **EL FUTURO**

Atari se caracterizó por su carácter visionario y su capacidad creativa, como atestiguan sus proyectos cancelados.

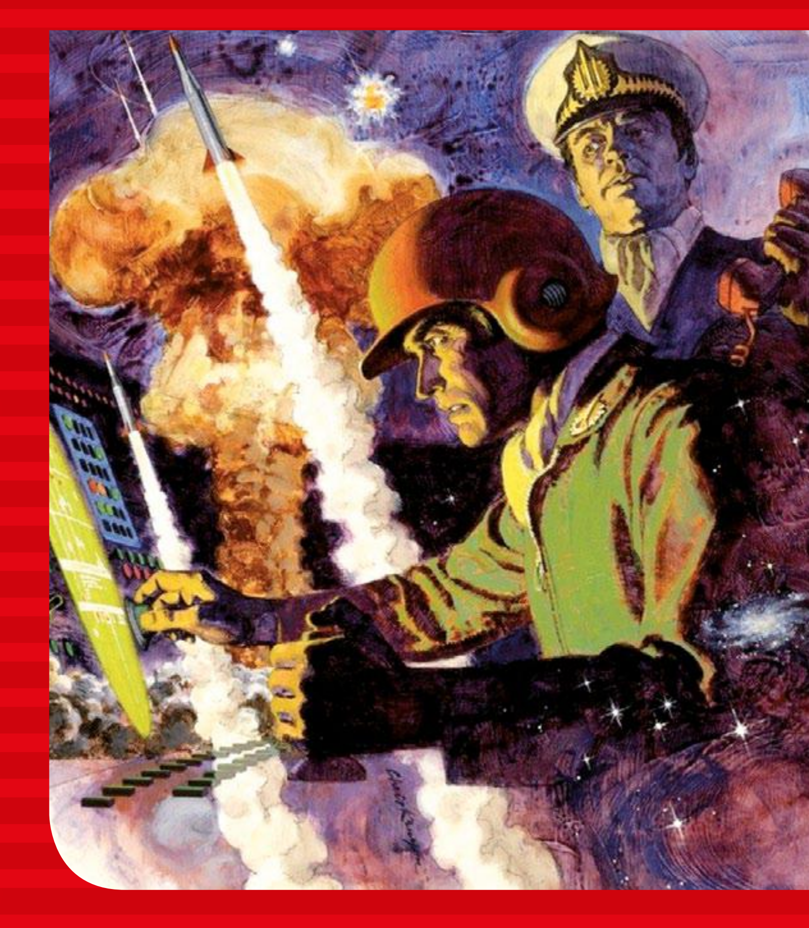


MINDLINK
¿Una diadema para controlar con la mente los juegos? Más bien con los impulsos eléctricos... pero se canceló en 1984. Iba a costar 99 $.

COSMOS
En plena fiebre holográfica, Atari culminó una portátil con esta tecnología... pero se canceló en 1981. Existen dos prototipos funcionales.

JAGUAR VR
Diseñado para competir con Virtual Boy, nació y murió en 1995. La fusión de Atari y JTS supuso la destrucción de casi todos los prototipos.

» cohol, drogas...), su "ethos" de trabajo, que premiaba el individualismo (cada desarrollador tenía seis meses para crear su juego y se podía organizar como quisiera), o, incluso, el ambiente de trabajo, más propio de una universidad, con constantes novatadas. Nada impedía que fueran creativos, que compartieran conocimientos y, sobre todo, que crearan tecnología que, hasta entonces, no existía. Atari fue la cuna de muchos genios que, sin ella, quizá nunca habrían eclosionado. En muchos sentidos, la compañía fue decisiva para dar forma a Silicon Valley.



El final de una era

Cuando llegó el momento de dar el siguiente paso para crecer, con planes que pasaban por fabricar su primera consola (Atari VCS / 2600) o introducirse en el mercado de los ordenadores domésticos, Nolan vio claro que necesitaba una inyección de dinero. ¿La solución? Vender la compañía a un gigante como Warner Communications, que compró Atari sin dudarlo. Era la compañía americana que más rápido había crecido, y había multiplicado sus beneficios en un cortísimo lapso de tiempo. Pero, tras la compra, el espíritu "libre" de Atari chocó con el serio corporativismo de Warner, lo que acabó con el despido de Nolan (quien montó una incubadora de empresas, fundó la cadena de restaurantes Chuck E. Cheese, compró Bally Sente para volver al mundo del videojuego...) y, algunos años después, la salida de muchos de los genios de la compañía (algunos, por ejemplo, fundaron Activision). Para cuando llegaron las pérdidas, la sobresaturación de producto mediocre y el "crash" del 83, Warner ya había cortado de raíz el talento y la investigación que hacía única a Atari. La compañía cayó y resurgió varias veces en manos de distintos dueños... pero ya nunca volvió a ser la misma. ■



LA ATARI DEL SIGLO XXI. **Atari ha sufrido numerosos vaivenes y, tras la última bancarrota de 2013, la compañía se acaba de volver a poner en pie, esta vez sobre dos "patas". Por un lado, trabaja en una línea de tecnología para llevar, como esta gorra con altavoces; por otro, trabaja en Ataribox, una nueva consola.**



AÑO 1986 **COMPAÑÍA** Namco **FORMATOS** Arcade, NES, ZX Spectrum, CPC, C64, PlayStation, PS2, GC, Xbox y Switch

ROLLING THUNDER

ALBATROSS CONTRA GELDRA

Uno de los principales atractivos del *Namco Museum* de Nintendo Switch es poder recuperar el mítico *Rolling Thunder* y su no menos colosal secuela. El agente Albatross, el operativo más letal de la WCPO (World Crime Police Organization), no se ha prodigado demasiado en consola, a diferencia de otros personajes legendarios de Namco. Y eso que el primer *Rolling Thunder* causó una auténtica conmoción en los salones recreativos cuando desembarcó en diciembre de 1986. En esta placa, nos metíamos en el pellejo del mencionado Albatross, un agente secreto al más puro estilo Bond, cuyo objetivo era rescatar a una camarada de la agencia, Leila Blitz, de las garras de la malvada corporación Geldra, liderada por el repulsivo Maboo.

La mecánica no podía ser más directa y divertida: a lo largo de diversos niveles, nuestro personaje tenía que liquidar a las encapuchadas tropas de Geldra, mientras abría determinadas puertas (a lo *Elevator Action*) para obtener munición extra y armas más potentes. El desarrollo de *Rolling Thunder*, con sus niveles a dos alturas, podría parecer una copia de *Shinobi*, pero la placa de Namco se adelantó un año a la de Sega, así que es más probable que Albatross fuera el que inspiró a Joe Musashi y no al revés.

Estética sesentera

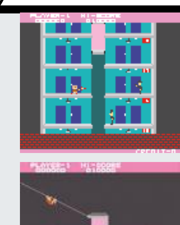
Namco se inspiró, sin disimulo, en las películas y series televisivas de espías de los años 60. Albatross lucía pantalones pitillo y un ceñido suéter



AGENTES POCO SECRETOS

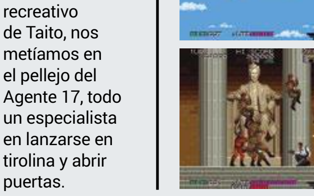
A lo largo de las últimas décadas, hemos encarnado a diversos agentes secretos de gatillo fácil.

1983



ELEVATOR ACTION
ARCADE
En este clásico recreativo de Taito, nos metíamos en el pellejo del Agente 17, todo un especialista en lanzarse en tirolina y abrir puertas.

1989



SLY SPY
ARCADE
Data East fusiló sin complejos parte del legado Bond en esta divertidísima recreativa, protagonizada por un agente secreto en mangas de camisa.

1998



METAL GEAR SOLID
PSONE
Kojima sacó a Solid Snake, el héroe de los *Metal Gear* de MSX, para protagonizar una de las mayores joyas del catálogo de PlayStation.

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

de cuello alto, y guardaba la pistola en una sobaquera, al más puro estilo Napoleón Solo, mientras diezmaba a Geldra.

La recreativa fue adaptada a NES por la propia Namco, mientras que US Gold se encargó de los ports para ordenadores de 8 bits.

Albatross volvería a la acción en 1990 para protagonizar, junto a Leila, el sensacional *Rolling Thunder 2*, que combinaba todo lo bueno del primero con el juego cooperativo. A diferencia de la placa original, que sería rescatada en sucesivos recopilatorios de Namco para PlayStation, PS2, PSP, GameCube o Xbox), *Rolling Thunder 2* sólo tuvo una conversión doméstica, en 1993. Mega Drive fue la consola afortunada de recibir un port sencillamente magistral, que analizamos en las páginas de Hobby Consolas en su momento (ver recuadro de la derecha). El *Namco Museum* de Switch rescata ambas placas, pero ha dejado fuera el tercer y último capítulo de la saga: *Rolling Thunder 3*, un juego diseñado en 1993 en exclusiva para Genesis, la Mega Drive norteamericana. Ni japoneses ni europeos pudimos catar esa tercera entrega, protagonizada por un nuevo agente, con nombre en clave Jay. Si no pudiste adquirirlo en su día, prepárate para desembolsar una cifra bastante respetable, ya que el *Rolling Thunder 3* de Mega Drive se ha convertido, en los últimos años, en uno de los cartuchos más deseados por los coleccionistas. Además, jamás apareció en ningún recopilatorio posterior. Una auténtica lástima.

EL NAMCO MUSEUM DE SWITCH RECUPERA ROLLING THUNDER Y SU PORTENTOSA SECUELA

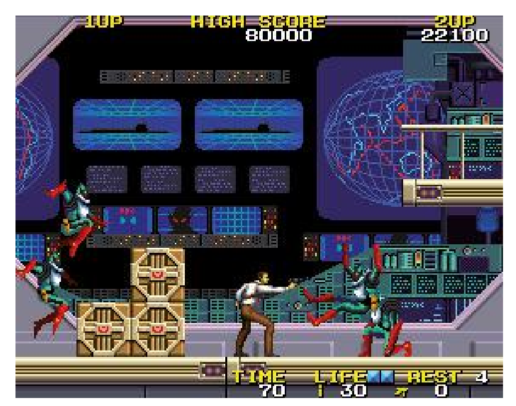
ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 16 · AÑO 1993



HACE VEINTICUATRO AÑOS, tuve la oportunidad de analizar el *Rolling Thunder 2* de MD en las páginas de esta revista. Le otorgué un 93 de puntuación y reseñé sólo un punto negativo: "el peligro que corre de pasar inadvertido". Como fan del original, el reencuentro con el agente Albatross me supo a gloria, algo que quedó reflejado en frases como ésta: "Este cartucho es uno de los juegos con más acción, más marcha y mejores gráficos de cuantos puedes encontrar en la Sega de tus amores". El lenguaje que usé en aquella época puede parecer infantil hoy día, al igual que la decisión de rebautizar la WCPO como A.N.S.E.L.M.A., pero, si logré que la review animara a alguien a comprar el juego, mi paso por la Tierra ya ha merecido la pena.





Rolling Thunder 2 debutó en los salones recreativos en 1990 y, tres años más tarde, recibiríamos un estupendo port para MD.

1999



SYPHON FILTER

PSONE

Tras el éxito de *MGS*, Sony no perdió comba y lanzó su propia saga de espionaje, con Gabriel Logan al frente. Ojalá la recupere.

2000

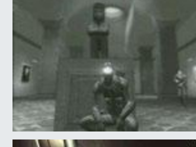


PERFECT DARK

N64

Rare pulió la fórmula de *GoldenEye* para crear uno de los FPS más colosales de N64. Joanna Dark regresaría en Xbox 360.

2002





SPLINTER CELL

XBOX, PS2 Y PC

Ubisoft y Tom Clancy unieron fuerzas para convertir a Sam Fisher en el agente más sigiloso de todos los tiempos. Tuvo siete entregas.

2010



ALPHA PROTOCOL

PS3, 360 Y PC

En su día, recibió muchos palos, pero el paso del tiempo ha convertido al RPG de acción de Obsidian en una obra de culto.

JALECO

LA TODOTERRENO



Su logo nos acompañó durante buena parte de nuestra vida como jugadores, hasta que tiró la toalla en 2014.

El nombre de Jaleco no suele aparecer cuando toca hablar de la industria japonesa de los 80 y los 90, pero sería injusto olvidar un legado que incluye joyas del calibre de *City Connection*, *P-47*, *Rod-Land*, *Saint Dragon* o *Earth Defense Force*. Nunca lograron alcanzaron, ni en los salones recreativos ni en las estanterías de las tiendas de videojuegos, el impacto de colosos de la talla de Konami, Sega o Capcom, pero no hay duda de que Jaleco era una todoterreno capaz de asaltar cualquier plataforma o género conocido. Desde arcades de conducción, a plataformas; desde peleas callejeras, a shooters. Y, muchas veces, con resultados tremendamente brillantes.

Jaleco se fundó en 1974 con el nombre de Japan Leisure Co. Ltd, aunque no empezó a desarrollar videojuegos hasta 1982, el año en el que adoptó el nombre que conocemos todos. Al igual que muchos de sus competidores, Jaleco alternó el diseño y la fabricación de máquinas recreativas con la producción de videojuegos para consola. En la página de la derecha, tenéis una pequeña selección de sus mejores producciones en ambos mercados, aunque la compañía japonesa también puso su sello en un buen número de creaciones desarrolladas por terceros. Desde placas tan simpáticas como *Avenging Spirit* y *64th Street: A Detective Story* (ambas desarrolladoras por C.P. Brain), a diversas creaciones de TOSE (los "negros" por antonomasía de la industria japonesa), como la saga de simuladores de béisbol *Bases Loaded*. En algunas ocasiones, se encargó de distribuir en Occidente títulos de otras compañías niponas (*Shatterhand*, de Natsume, o *R-Type III*, de Irem) y, en otras, hizo justo lo contrario, lanzando en Japón obras occidentales con un notable lavado de cara, como *Knight Lore* y *Maniac Mansion*.

Un cambio de siglo muy movidito

Jaleco arrancó fuerte en la década de los 90, pero el cambio de siglo pilló a la compañía en un momento bastante desesperado. Su última creación notable fue *Carrier*, un survival horror para Dreamcast, lanzado en Estados Unidos y Japón a principios de 2000, y, en noviembre de aquel año, Jaleco fue adquirida por una compañía de Hong Kong llamada PCCW, que cerró la división recreativa para centrarse en la creación y la distribución de títulos para PS2 y Xbox. La década fue bastante convulsa para la compañía: primero, fue rebautizada como PCCW Japan, luego como Jaleco Entertainment, en 2004 volvió a ser Jaleco y, en 2006, se convirtió en Jaleco Holding. Un año más tarde, la compañía fue adquirida por Game Yarou, una empresa especializada en juegos online que entró en bancarrota en 2014, tras haber licenciado las IP de Jaleco a terceros. La compañía ya no existe, pero su huella sigue presente, como lo demostró el lanzamiento del estupendo *Tatakae Butasan / Psycho Pigs* en la eShop de 3DS en 2016.



ADEMÁS DE PRODUCIR SUS PROPIOS JUEGOS, JALECO DISTRIBUYÓ CON SU SELLO TÍTULOS DE TERCEROS



CLÁSICOS "REINVENTADOS"

JALECO NO DUDO EN "METER" mano en dos clásicos occidentales antes de lanzarlos en Japón. El mítico *Knight Lore* de Ultimate sufrió un sorprendente cambio en 1986 con la adaptación a Famicom Disk System, que alteraba por completo el mapa del original de Spectrum, así como el diseño de Sabreman. En 1990, Jaleco lanzó en Occidente un port muy fiel de *Maniac Mansion* para NES, aunque la versión Famicom que había comercializado en 1988 era muy diferente. Se adaptó el diseño de la troupe protagonista a la estética nipona y se redujo el tamaño de las habitaciones, eliminando el scroll del clásico de LucasArts.



PÓNGAME UNA DOCENA DE CLÁSICOS





CITY CONNECTION 1985

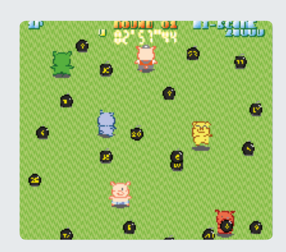
Colorear andamios con un utilitario mientras nos persigue la policía. Sencillo y tremendamente adictivo.



NINJA JAJAMARU-KUN 1985



TOSE creó para Jaleco la primera entrega de la entrañable franquicia del ninja colorado.



BUTASAN 1987



Cerdos lanzándose bombas. ¿Te suena? Puede que lo jugaras en tu ordenador de 8 bits bajo este otro título: *Psycho Pigs U.X.B.*



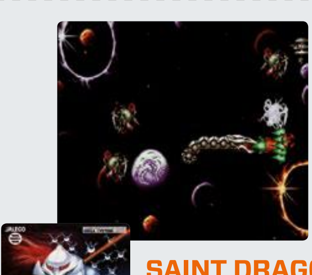
P-47 1988

Un delicioso shooter con scroll horizontal protagonizado por aviones de la II GM. Tuvo una secuela en 1995.



BIG RUN 1989

Arcade de conducción inspirado en el París-Dakar, con scaling a lo *OutRun*. En 1991, fue adaptado a SNES/SFC.



SAINT DRAGON 1989

Shooter protagonizado por un dragón mecha. Similar al *Dragon Breed* de Irem, también de 1989.





ROD-LAND 1990

Monísimo arcade en la línea de *Bubble Bobble* y *Snow Bros*. Tuvo adaptaciones a ordenadores de 8 y 16 bits, NES y GB.



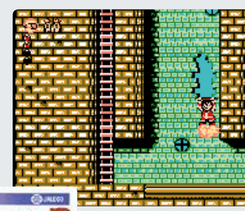
CISCO HEAT 1990

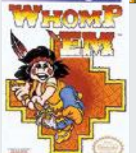
Un festín de scaling en el que debíamos sortear el ingente tráfico. Tuvo ports a ordenador, pero no a consola.



TOTALLY RAD 1990

Este espectacular run and gun para NES era conocido en Japón como *Magic John*.





WHOMP'EM 1991

El Rey Mono del original de FC se transformó en un nativo americano en la versión NES de este estupendo plataformas.



EARTH DEFENSE FORCE 1991

De los primeros shooters horizontales del catálogo de SNES. Aquellas nubes nos enamoraron.

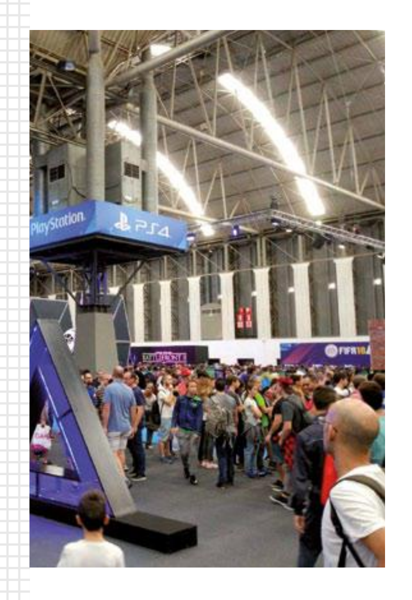


RIVAL TURF 1992



Un brawler delirante para SNES que, a diferencia de *Final Fight*, sí contaba con modo cooperativo.

TELÉFONO ROJO



"Ya estoy de vuelta en Tokio tras visitar la feria Barcelona Games World, y lo cierto es que hubo ambientazo. Y lo mejor es que pasé por vuestro lado... y ni me reconocisteis. ¡Es lo mejor de seguir en el anonimato!"

Yen

Yen te responde

Preguntas de un seguidor muy reciente

Soy un seguidor de la revista bastante reciente (sólo dos meses) y me preguntaba si podrías responderme unas dudas que tengo. ¡Gracias por las respuestas!

■ Estoy pensando en comprarme la Nintendo Switch con *Dragon Ball Xenoverse 2, LEGO Marvel Superheroes 2* y *Splatoon 2*. ¿Qué otros juegos me recomendarías?

Pues, antes de empezar con tus dudas, te doy la bienvenida a vuestra/nuestra revista. Espero que disfrutes el contenido y que, por supuesto, sigas con nosotros por mucho tiempo. Ahora, vamos con tus preguntas. Aunque tu selección de juegos es bastante buena, creo que te dejas un par de títulos que, para mí, son indispensables, como *Mario Kart 8 Deluxe* o *Sonic Mania* (este último sólo se vende digitalmente en la eShop). Pero, por encima de todos ellos, te recomiendo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild,* que opino que era el mejor juego para Switch, hasta que ha sido destronado este mes por *Super Mario Odyssey.* Ambos te proporcionarán muy buenos momentos. Así que hazme caso y añádelos como primeras opciones a tu lista: me lo agradecerás. Y, por cierto, *LEGO Marvel Superheroes 2* no llegará hasta mediados de noviembre, así que... ya te he dado opciones.

■■ Por último, ¿hay alguna posibilidad de que saquen *South Park: La Vara de la Verdad* o *Retaguardia en peligro* para la Nintendo Switch? De nuevo, gracias por las respuestas.

Ubisoft, la compañía responsable de los juegos de South Park, tiene una excelente relación con Nintendo y, aunque por el momento no hay nada anunciado sobre el tema, es muy posible que, si *Retaguardia en peligro* (que llevará poco tiempo en las tiendas cuando leas estas líneas) es un éxi-



■ **South Park: Retaguardia en peligro.** Se ha puesto a la venta después de múltiples retrasos y llega para PS4, Xbox One y PC. Si tiene éxito, quizá veamos una versión para Switch en el futuro...



■ **The Legend of Zelda: Breath of the Wild.** Es uno de los títulos imprescindibles en cualquier Switch y justifica por sí solo la adquisición de la consola.

? LA PREGUNTA DEL MES

Nintendo 3DS, New 3DS, 2DS, New 2DS XL... ¡Que follón!

■ **Hola, Yen. Estoy pensando en adquirir una Nintendo 3DS, o una 2DS o una New... En fin, que estoy hecho un lío: que quiero una portátil de Nintendo, pero que, con tantos modelos diferentes, no me aclaro y no se cuál debería ser mi elección. A ver si me ayudas y, de paso, les comentas a tus contactos de Nintendo que dejen de sacar revisiones para no liarnos más...**

Tanto 3DS como 3DS XL están descatalogadas y fueron sustituidas hace tiempo por New 3DS y New 3DS XL, que son más potentes y tienen un efecto 3D mejorado. En lo referente a 2DS, sólo existen el modelo clásico y New 2DS XL, esta última también más potente que el primer modelo. Así pues, depende de si quieres imagen tridimensional o no, por lo que todo se reduce a New 3DS o New 2DS, ya sea con pantalla normal o grande (XL), y ahí la última palabra la tienes tú.

Marco Antonio Olaso





■ **Ghosthunter** Fue uno de los juegos que más exprimieron PlayStation 2 a nivel gráfico, pero su control y otras carencias de su desarrollo no le permitieron alcanzar el éxito.

to, acabemos viendo una versión para Switch. Pero, como te digo, por el momento es sólo una hipótesis y no esperes que vaya a suceder a corto plazo. Aun así, no pierdas la esperanza...

Menta Games

Un veterano que recurre a mi sabiduría

Buenas, Yen. Cuando leas esto, lo más seguro es que aquí un servidor haya cruzado el umbral de los treinta, con lo que ello implica. He aquí uno más que se suma a la "veteranía" de jugadores y primerizos lectores que, por ser tradición, seguimos preguntándole al maestro del anonimato y el conocimiento gamer por excelencia. Así que al turrón:

■ **¿Qué opinión te merece *Ghosthunter* para Playstation 2? Creo que, con sus más y menos, merecería una continuación, manteniendo ambientación, temas sonoros y puliendo aspectos como los controles, ¿no?**

Antes de empezar con la batería de preguntas que me has preparado, permíteme que te felicite por tu reciente cumpleaños. Tómate mis respuestas como un regalo, así que, como tú dices, vamos al turrón. *Ghosthunter* fue uno de los títulos más destacables para PS2 en 2003 y corrió a cargo de Cambridge Studio (padres de *Medievil*). Fue un buen juego de acción en tercera persona, con un nivel técnico y gráfico muy alto, que, por desgracia, no llegó a alcanzar un gran éxito debido, principalmente, a su corta duración y a su excesiva linealidad. Aunque, quizá, con un lavado de cara como el que propones, el juego podría ser rescatado, dudo que vaya a ocurrir, ya que Cambridge Studio echó el cierre en enero de este mismo año tras concluir su último trabajo para PS VR, *RIGS: Mechanized Combat League*. Tal vez se añada en un futuro a las remasterizaciones de PS2 para PS4 con alguna de las mejoras que indicas, como ha sucedido con *Primal*, otro título suyo, pero lo veo altamente improbable, por desgracia.

■ **RIGS: Mechanized Combat League.** Es el último trabajo de Cambridge Studio antes de su cierre. Es un título de PS VR pensado para los eSports y que se ha regalado este mes en PS Plus.



■■ **Sé que se dijo algo al respecto sobre darle continuidad a la saga, pero ¿de verdad no hay ningún indicativo, por pequeño que sea, en cuanto al resurgir de *Dead Space*?**

Por ahora seguimos sin indicios del regreso de *Dead Space*, aunque tras el reciente cierre de Visceral Games (los responsables de la serie), quizá no lo veamos nunca. De hecho, vistas las últimas declaraciones de EA, la compañía parece estar acabando con los juegos sólo para un jugador...

■■■ **Me ha chiflado *Alien Isolation* con sus mecánicas para poner en tensión al jugador. ¿Sabes si realizarán un segundo título, o dicha petición se perderá en el espacio?**

A mi también me encantó *Alien Isolation* y, personalmente, creo que es el juego que mejor respeta la ambientación de terror que transmite la película. Por el momento, parece que Creative Assembly está embarcada en otros proyectos (acaba de publicar *Total* »

CREATIVE ASSEMBLY HIZO UN TRABAJO EXCELENTE CON ALIEN ISOLATION, PERO SE RESISTE A DESARROLLAR UNA CONTINUACIÓN...

VUESTRA OPINIÓN



Más de catorce días de espera

Guillermo Artingo López ■■

Escribo para contaros mi reciente aventura con el departamento de atención al cliente de Microsoft, en referencia a la reparación de un mando para Xbox One. El caso es que, después de detectar una avería del botón LB de mi mando, procedí a solicitar una reparación del mismo. La cuestión es que me pidieron una fotocopia del ticket y una foto para ver el estado del mando, hasta aquí todo normal. El problema comienza cuando me contestan a los tres días indicando que mi solicitud ha sido aprobada y que tengo que ponerme en contacto de nuevo con el servicio de atención al cliente para tramitar de nuevo el cambio, ya que van a cambiar el mando directamente por uno nuevo. El caso es que ya han pasado más de dos semanas y el mando acaba de aterrizar, pero mientras, no he podido jugar a nada. ¿No hay manera de simplificar todo este proceso para no dejar al usuario casi catorce días sin poder disfrutar de su consola?

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■

La verdad es que deben existir mecanismos para que el proceso de enviar un mando (o una consola) sean mas rápidos. Te doy la razón en que las compañías deberían trabajar más en mejorar en este sentido y no dejar al usuario tanto tiempo sin algo por lo que han pagado. Espero que alguien termine por tomar nota de esta reflexión.

VUESTRA OPINIÓN



Huyendo de foros tóxicos

Rafael Guerrero
Hoy, he tenido la urgencia de escribirte, pues sé que, como jugador, me entenderás. Últimamente, mientras navego por Internet, no dejo de asombrarme del bajísimo nivel que tienen en algunos foros de discusión. Vaya por delante que cada cual es libre de expresar su opinión, pero me parece que ésta debería ir acompañada por un mínimo de argumentos. Como orgulloso poseedor de una PS4, más de una vez he molestado a mis amigos que tienen Xbox One, pero nunca me he alegrado de que juegos para su consola fueran cancelados o del arranque algo lastrado de la One en esta generación. Para mí, más allá de la ética, tiene que ver con una razón muy sencilla: el hecho de que las dos consolas estén en su óptima forma sólo puede representar beneficios para la industria y para nosotros, los usuarios. Si PS4 no estuviese teniendo el éxito actual, probablemente no seríamos testigos, a mediados de generación, de una nueva Xbox. Por eso, rompo una lanza y espero con toda honestidad que Xbox One X triunfe, lo que obligará a Sony a intentar sacar una PS5 aún mejor. Yo lo tengo claro: con la competencia, ganamos todos.

YEN
Totalmente de acuerdo contigo y poco más que añadir a tu reflexión. La competencia es buena para este negocio y agudiza el ingenio para crear mejores productos que, luego, disfrutamos nosotros, los usuarios. Los monopolios nunca han sido buenos...

» *War: Warhammer II* en PC) y, aunque hay varios rumores que indican que antes o después veremos una continuación de las aventuras de Amanda Ripley, por el momento no hay nada confirmado. En mi opinión, creo que, antes de una continuación, veremos una versión de *Alien Isolation* para la RV, aunque es un deseo más que una realidad. Esperemos que, como dices, la secuela no termine por perderse en la inmensidad del espacio.

■■■■ **¿Tienes alguna noticia nueva del remake de *Resident Evil 2*?**
Capcom guarda en el mayor de los secretos cualquier noticia del remake de *Resident Evil 2*, y tampoco hay capturas o detalles sobre el título, así que tendremos que tener paciencia.

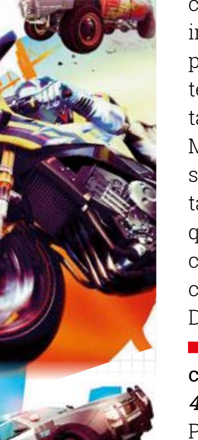
■■■■■ **¿No ves extraño que no haya hecho acto de presencia durante el TGS? Eso es todo. Un abrazo enorme.**
Sinceramente, sí es muy extraño, ya que había rumores de que la feria japonesa era el marco elegido para la presentación del juego. Aun así, todavía quedan un par de eventos de aquí a final de año lo suficientemente importantes como para que pueda hacer acto de presencia. Estos dos eventos son la Paris Games Week, que se celebrará el 30 de octubre, y la PlayStation Experience, que se celebrará en Anaheim, California, el 9 y el 10 de diciembre. Ojalá sepamos algo más sobre el juego en una de estas fechas... o, en el peor de los casos, ya en 2018.

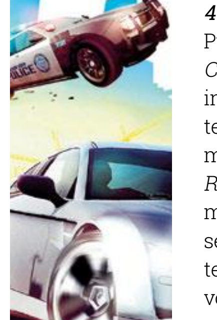
Iván García González

■ **Project CARS 2.** Es uno de los simuladores más completos de esta generación, pero, a pesar de las peticiones, no cuenta con modo RV en PS4 por el momento.



■ **Burnout Paradise.** Fue la úlima entrega de esta famosa saga de velocidad y, a pesar de su éxito, no parece que Criterion esté por la labor de desarrollar una nueva entrega.





Carreras sin VR y otras dudas varias

¡Hola, gran Yen! Aquí te dejo mis preguntas:

■ **Me ha decepcionado enormemente que *Project CARS 2* no sea compatible con PlayStation VR. ¿Se sabe la razón? ¿Será un DLC y tocará pagar?**
Mira que me gusta que empecéis a preguntar sin enrollaros mucho, pero... ¿ni un poco de peloteo para empezar? ¿Ni un "cómo estás, Yen"? De verdad que, a veces, sois más "secos"... Bueno, pues vamos con tus dudas. A mí también me ha parecido un poco extraño que *Project CARS 2* no tenga soporte para PS VR de primeras, sobre todo porque, en PC, sí ofrece la opción de usar cualquiera de los dos dispositivos de RV existentes en ese mercado (HTC Vive y Oculus Rift). Hay especulaciones de que no ha sido posible implementar el modo VR debido a la potencia de PS4, que sería insuficiente para mantener el juego a 60 fps estables. Mientras tanto, desde Slighty Mad Studios, el equipo desarrollador, se comenta extraoficialmente que están trabajando en que funcione, aunque no sé si acabará viendo la luz. En caso de que finalmente lo haga, estoy casi seguro de que será en forma de DLC gratuito, si eso te tranquiliza...

■■ **¿Sabes si sacará Codemasters un contenido descargable para que *DiRT 4* sea compatible con PS VR?**
Pues es un caso parecido al de *Project CARS 2* y, aunque se anunció que de inicio no tendría soporte, Codemasters no cerraba la puerta a un futuro modo RV en forma de DLC (con *DiRT Rally*, ya lo hicieron), pero, por el momento, han pasado más de cuatro meses desde el lanzamiento y no hemos tenido más noticias del tema. De nuevo, toca tener paciencia.

■■■ **En *Doom VFR*, ¿se puede elegir la manera de avanzar, como pasa en**

EL REMAKE DE RESIDENT EVIL 2 SIGUE SIN HACER ACTO DE PRESENCIA, Y LOS SEGUIDORES DE LA SAGA COMIENZAN A IMPACIENTARSE

Rise of the Tomb Raider, o tocará desplazarse a pantallazos por narices?
El modo de desplazamiento en *Doom VFR* se basa en el método conocido como "teleportación forzada" (lo que tú denominas a "pantallazos") y va a ser la única manera de moverse a lo largo de juego. Entiendo que, en principio, te resulte algo molesto, pero creéme que tardarás poco en acostumbrarte y es de lo más efectivo cuando tengas que enfrentarte a las huestes del infierno.

■■■■ **Otra decepción que me he llevado ha sido saber que *Ace Combat 7* sólo será compatible con PS VR en algún modo especial, y no el juego entero. ¿Cuál es la razón?**
Puede ser una cuestión de números, ya que, actualmente, no existe una base de usuarios lo suficientemente grande como para producir un juego "sólo RV", y Namco habrá preferido centrarse en modos específicos que saquen partido de esta perspectiva. Que conste que es una apreciación personal, y no la respuesta oficial de Namco. Quizá pueda deberse también al vertiginoso ritmo de juego, para que no acabemos mareados y potando...

■■■■■ **Creo que ya te hice esta pregunta, pero... ¿qué está haciendo la gente de Criterion? ¿Cuándo esperan sacar otro *Burnout*?**
Por el momento, el estudio se encuentra colaborando en la parte de vehículos de *Star Wars Battlefront II*, pero ya ha anunciado mediante Twitter que no entra en sus planes retomar la saga *Burnout*, por lo que yo me iría quitando la idea de la cabeza.

■■■■■■ **¿Piensa Rockstar retomar su grandísima saga *Midnight Club*?**
Hay rumores sobre ello, aunque, como ya dije el mes pasado, creo que tendremos que esperar a que se publique *Red Dead Redemption 2* para tener noticias sobre algún título nuevo de Rockstar... tiempo después, claro.

■■■■■■■ **Desde aquí, una petición: ¡quiero una remasterización de la trilogía *MotorStorm*! ¡Gracias!**
Me uniría encantado a tu petición, pero tenemos un enorme problema, y es que Sony decidió cerrar Evolution Studios (responsables de la saga *MotorStorm*) hace poco más de un año, después de completar su último juego, *DriveClub*, por lo que lamento tener que decirte que tenemos pocas probabilidades de que tu petición se acabe haciendo realidad. ¡Lo siento!

Carlos Serrano Silva



■ **Doom VFR.** Es un juego pensado exclusivamente para la realidad virtual y usará parte del mapeado del *Doom* original junto con nuevas áreas de exploración.

Un enamorado de Xbox One X

Hola otra vez, Yen. Soy yo, el de la Switch suiza, que viene con otra tanda de preguntas que me gustaría que respondieras. No me enredo más:

■ **Me he enamorado de la nueva One X, pero no sé qué hacer, puesto que no puedo comprar un televisor 4K, así que... ¿qué opinas? ¿Debería comprarme una PS4 Pro o mejor ésta?**
Bienvenido de nuevo. Espero que estés disfrutando de tu Switch suiza y no hayas tenido ningún problema con la consola. Como tú dices, yo tampoco me enredo más y paso a resolver tus dudas. Creo que, primero, deberías esperar a que Xbox One X se ponga a la venta, lo cual sucederá el 7 de noviembre. Una vez lanzada, podrás comparar su catálogo y las mejoras que ofrece cada plataforma y, así, elegir la que más se acerque a tus gustos (los cuales desconozco). No es necesario que compres una televisión 4K para disfrutar de la potencia de Xbox »

VUESTRA OPINIÓN

Entusiasmado con SNES Mini

Carlos Mediero ■■■■■■■■
Hola, Yen. Me ha parecido oportuno compartir contigo y todos los lectores mi entusiasmo con la Super Nintendo Mini. He vuelto a recordar en gran medida el porqué me gustan los videojuegos. Primero, unas partidas al primer *Mario Kart*; después, empezar *Super Metroid*. Nada de manuales complicados, árboles de habilidad o mundos grises con enormes ratos inactivos. Sólo plataformas precisas, disparos ajustados, mecánicas comprensibles y justas, ambientación y música sublimes, y jefes finales con jugabilidad clásica, donde descubrir patrones determinados y a quienes no les puedes hacer trampas (¡ah, mis odiados jefes gigantes finales de *Bloodborne* y su miopía cuando estás a sus pies!). En fin, Yen, que estoy como un crío porque Nintendo me ha metido en una máquina del tiempo y me ha teletransportado veinticinco años atrás.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■
Comparto contigo el entusiamo por la llegada de SNES Mini, porque yo también estoy disfrutando de ella y recordando grandes momentos jugables. Por todo ello... ¡¡¡muchas gracias, Nintendo!!!





» One X o PS4 pro, así que no te preocupes por este detalle, ya que también podrás sacar partido de sus mejoras (framerate más estable, texturas más definidas, etc.) en un monitor o un televisor de características inferiores.

■■ **¿Sabes la fecha exacta de *Rocket League* y *Brawlout* en Switch?**

En el caso de *Rocket League*, aún no conocemos su fecha de lanzamiento exacta, y los únicos detalles que se han hecho públicos por parte de Psyonix, sus desarrolladores, es que llegará en algún momento del invierno de este año. Algo parecido ocurre con *Brawlout*, que, actualmente, cuenta con una versión para PC (publicada el pasado abril) y, por el momento, se desconoce cuándo llegará a Switch, aunque se espera que esté disponible antes de finalizar el presente año.

■■■ **¿En qué plataformas saldrá *Kingdom Hearts III*?**

Sólo están confirmadas las versiones para PS4 y Xbox One. Por el momento, no hay anunciadas más plataformas, aunque hay muchos rumores de que el juego podría terminar llegando a PC. Además, viendo las ventas de Switch y sabiendo que el juego hace uso del Unreal Engine 4, el cual tiene soporte para la consola de Nintendo, yo no descartaría alguna sorpresa en el futuro.

■■■■ **Sobre Xbox One X, ¿se podrá ver sólo en HD? Es que mi monitor es pequeño y no tiene 4K.**

Como te he explicado en tu primera pregunta, no es necesario tener una televisión 4K para disfrutar de las mejoras que traerá One X y por supuesto que podrás verla en HD, ya que la consola se adaptará a la resolución del monitor o la tele donde la conectes.

■■■■■ **Sobre mi otro amor, *Project Octopath Traveler*, ¿sabes la fecha exacta?**

Veo que os está gustando la demo del nuevo juego de rol de Square Enix, ¿verdad? Muchos lectores me habéis escrito este mes preguntando por el juego, y la verdad es que no hay muchos detalles más allá de que va a ser un título exclusivo para Switch y de que se lanzará en 2018 (en la web de Nintendo, llegó a figurar "primavera", pero la referencia se quitó a posteriori). No os preocupéis, porque, en cuanto sepamos algo más, lo veréis en las páginas de la revista. Mientras, disfrutad de su larga y fascinante demo.

■■■■■■ **La última pregunta trata sobre *Monster Hunter World*. ¿Crees que es adecuado para mí? Tengo trece años. Muchas gracias por tus respuestas.**

Personalmente, no creo que sea inapropiado. Por el momento, el juego está en desarrollo y el Pegi provisional es +16 (los de 3DS tuvieron +12), pero no hablamos de una saga que sea particularmente violenta o cruda.

María Angeles Carbonell Martínez

■ **Brawlout.** Es un juego de lucha con una jugabilidad casi calcada a *Super Smash Bros*. Está disponible para PC en acceso anticipado y llegará a Xbox One y Switch a final de este año.

■ **Octopath Traveler.** Es un juego de rol tradicional con combates por turnos, en el que viviremos una aventura protagonizada por ocho personajes. Será exclusivo de Switch, como ha confirmado Square-Enix.

Cancelados de una galaxia lejana

Hola, Yen. Soy un fanático de Star Wars y, sobre un par de títulos de esta saga, tengo mis dudas. Por favor, ayúdame.

■ **¿Hay alguna posibilidad de que se retome el trabajo de *Star Wars 1313*?**

No, categóricamente. Con la compra de LucasArts por parte de Disney, el proyecto fue cancelado y sin posibilidad de retomarse. Una lástima, porque tenía una pinta excelente...

■■ **Y, por último, ¿llegaremos a ver *El Poder de la Fuerza 3*? Gracias de antemano, y que la fueza te acompañe.**

Pues va a ser que tampoco. Recientemente, se filtró la existencia de un prototipo del juego en una fase muy temprana de su desarrollo, pero, al igual que sucedió con *Star Wars 1313*, Disney canceló el proyecto al hacerse con LucasArts. Lo siento mucho.

Óscar Martínez Castor





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Os escribo para agradeceros el detallito tan guapo con que nos habéis convidado a los lectores de Hobby Consolas en el último número, ese paquetito de chicles 5 con sabor a hierbabuena**

Yen: Es que vosotros os lo merecéis todo, pero que conste que, personalmente, habría preferido incluir un pollo teriyaki o una hamburguesa de Kobe, porque no sé a vosotros... pero a mí me han durado un suspiro. Eso sí, tened cuidado con los chicles, que mirad la cara que se le ha quedado a Daniel Quesada con una "sobredosis" de hierbabuena. ¡Es que el tío no paraba de mascar!



■ **¿Estás ya incorporado a la redacción o lo haces en la segunda quincena de este mes? ¿O te incorporas tal vez al mes que viene?**

Yen: Ya controláis hasta si estoy de vacaciones o cuando tengo previsto volver... Pues bueno, para tu información, no he tenido vacaciones y me he pasado los meses de verano trabajando. ¿Cómo crees que se cubren ferias como el Tokyo Game Show o Barcelona Games World? Que, en Japón, somos de hacer las vacaciones como las huelgas, ¿eh?

■ **Hola, Yen, tengo una propuesta para vosotros. ¿Por qué no regaláis suscripciones a los que salen en la columna de "Qué me dices"? Me río mucho con algunas preguntas.**

Yen: Estoy abierto a propuestas y lo tendré en cuenta para el futuro próximo. La verdad es que hay meses en que este espacio se me queda demasiado corto para algunas de las "dudas" que me mandáis. Quizás tengamos que ampliarlo en algún momento. Mientras tanto, tú también te has ganado tu sitio aquí sólo por proponerlo...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

110

STAR WARS BATTLEFRONT II

Tras probar los primeros 80 minutos de la campaña y disfrutar de nuestras primeras horas en el multijugador, ya os podemos contar cómo será esta esperada secuela



CALL OF DUTY: WWII

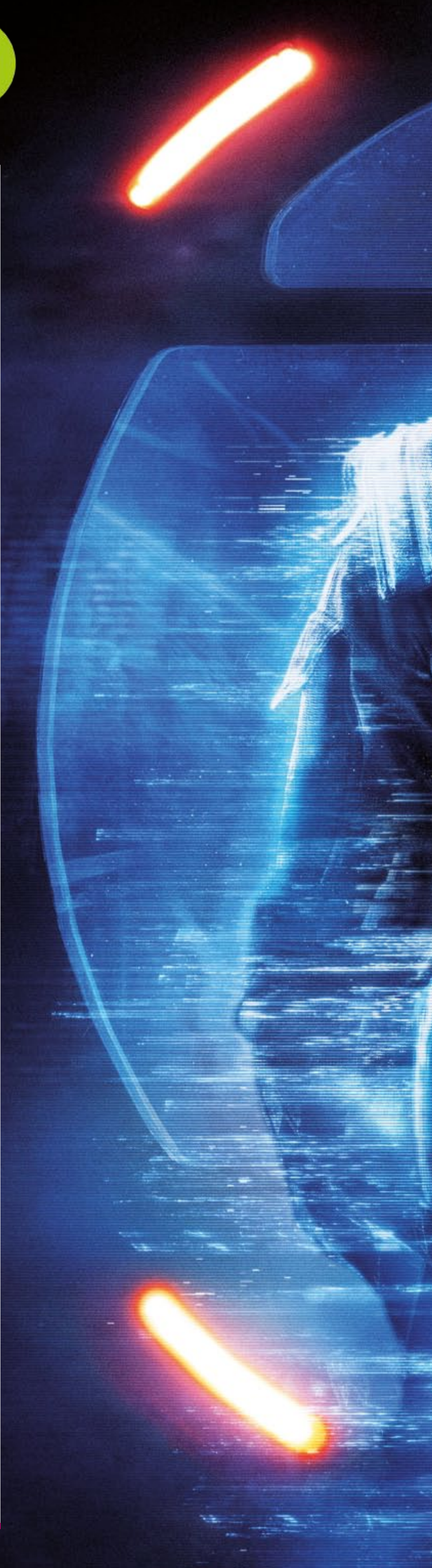
¡Soldados, Omaha Beach os espera! Y, tras ella, un soberbio shooter que recuperá su esencia, tanto en el multijugador como en la campaña. Y, de regalo, ¡zombis remozados!

AVANCES

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:







■ 17 DE NOVIEMBRE ■ DICE (ELECTRONIC ARTS) ■ ACCIÓN

Star Wars Battlefront II





■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

LA MADRE DE TODAS LAS GUERRAS

Hace dos años, EA y DICE dejaron su impronta en la galaxia con su debut en la serie de shooters de Star Wars *Battlefront*. El título se lanzó bastante vacío de contenido para coincidir con el estreno de la séptima película, y se engordó a posteriori con muchos DLC.

Las críticas, más que justificadas, no tardaron en llegar... y EA ha tomado nota para no repetir errores con la secuela. ¿La solución? Abandonar el lado oscuro de la Fuerza para abrazar la luz. Es decir, seguir el camino inverso en todos los sentidos. Allí donde antes no había campaña para un jugador, en la secuela la habrá. Allí donde antes había carestía de modos y mapas, ahora abordará las nueve películas. Y allí donde se añadió contenido extra previo pago, aquí se ofrecerá de forma gratuita. Puede que muchos penséis como el almirante Ackbar... "¡Es una trampa!". Pero no: no lo es. Por todo lo que ofrecerá, *Star Wars Battlefront II* está llamado a convertirse en una de las experiencias clave inspiradas en la saga galáctica.

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...

El primer gran fichaje de esta nueva entrega será su campaña individual, de la que ya hemos podido jugar el prólogo y los dos primeros capítulos. La novedad es que no seguirá el argumento de ninguna película, sino que contará una historia original que ya forma parte del canon de Star Wars (es decir, sus hechos forman parte del universo de la serie, y tienen la misma validez que lo que pasa en las películas, novelas oficiales y demás). Los hechos arrancarán cerca del final de "El Retorno del Jedi", y nos mostrarán la respuesta del Imperio tras la muerte del Emperador y la destrucción de la segunda Estrella de la Muerte. De hecho, la narración comenzará justo ahí, en Endor, con el escuadrón Inferno (un cuerpo de elite liderado por Iden Versio), desplegado en la luna para repeler a los rebeldes.

Como otras muchas campañas y aventuras, la historia de *Battlefront II* comezará con un pequeño salto adelante en el tiempo. El prólogo comienza con Iden capturada por los rebeldes, a bordo de una corbeta corelliana, sometida a un interrogatorio para conseguir un código que permita ubicar a la Corvus, la nave del escuadrón Inferno. Ya desde estos primeros compases, pudimos entrever cómo será su estilo de juego, que, aunque lineal, promete ser muy espectacular y variado. Ya sólo en el prólogo, pudimos manejar directamente al droide de Versio (recorrer túneles de respiración, abrir puertas...), en un desarrollo que alternará sigilo —podemos abatir a los enemigos por la espalda, soltando una descarga con el droide, etc.— con trepidantes momentos de acción, con guiños como disparar a los paneles de control de una puerta para cerrarla y dejar a los enemigos al otro lado. Es un planteamiento que, además, resultará espectacular en lo visual, gracias de nuevo a la fotogrametría, que permite recrear objetos (y personas) con una sobresaliente fidelidad fotográfica. Ahí está el rostro de Janina Gavankar para demostrarlo... »



BATTLEFRONT II CUBRIRÁ LAS TRES ERAS DE LA SAGA Y AÑADIRÁ UNA HISTORIA ORIGINAL QUE YA ES CANON

La campaña ofrecerá un desarrollo lineal, aunque, en algunos momentos, podremos elegir cómo enfrentarnos a la acción: sigilo, acción... y más.

LA FOTOGRAMETRÍA VOLVERÁ A DEJAR UNA FASTUOSA RECREACIÓN DE LA SAGA GALÁCTICA



Los héroes también crecerán en número (Yoda, Boba Fett, el Emperador, Han...) e incluso las naves tendrán un sistema similar.



Las batallas espaciales serán otro de los elementos que estarán disponibles tanto en la campaña como en el multijugador.

» Los otros dos niveles, el primero en Endor (justo antes de la explosión de la Estrella de la Muerte) y el segundo en una estación imperial en Fondor, nos permitieron comprobar que habrá mapas algo más abiertos que la angosta nave del prólogo, que pilotaremos vehículos, que podremos usar las cartas estelares para modificar las habilidades de Iden (que volverán a estar asociadas a los botones L1/LB y R1/RB) y, tras hablar con los creadores, que incluso habrá niveles en los que manejaremos a otros personajes, como Luke o Kylo Ren. Eso sí, no dijeron ni pío de la duración de la campaña... aunque superar el prólogo con los dos capítulos nos llevó 80 minutos (y habrá bastantes niveles más).

Un universo multijugador

Battlefront II tampoco va a descuidar su multijugador online. Ofrecerá variados modos, desde un Arcade (con pantalla partida incluida), con desafíos como acabar con "x" enemigos en un límite de tiempo o con una única vida (o manejando a un héroe). Entrando ya en el online puro y duro, no faltarán modos de todo tipo, como Asalto (para 40 jugadores, en el que tenemos que ir cumpliendo objetivos mientras, por ejemplo, escoltamos una nave), combates espaciales o pequeñas refriegas de ocho contra ocho en mapas más concentrados, como el castillo de Maz Kanata en Takodana. Aquí, también entrará en juego el sistema de cartas estelares para activar habilidades, así como un nuevo sistema de puntuación que nos permitirá invocar a un héroe (para controlarlo) o una unidad especial, al acumular ciertas cantidades. Sin duda, el juego crecerá en todas las dimensiones: habrá más planetas (doce), mapas, personajes... Promete ser el juego de Star Wars que estábamos buscando. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

A falta de jugar más, no parece que vaya a tener problemas de contenido y, técnicamente, sigue siendo espectacular (y con un online superfluido).

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Bigbossmen
"¿Cómo puede ser que, siendo fan absoluto de Star Wars, no le tenga nada de ganas al juego? Quizá porque tengo Battlefront 1 y porque a la nueva trilogía le estoy cogiendo un asco..."

WEB BlackMetal
"Me alegro de ver que DICE y EA han cambiado para bien en esta segunda parte. El apartado técnico y artístico sigue recogiendo muy bien el universo Star Wars."

WEB Rogerfcb
"Qué pintaza. Ahora que tiene campaña para un jugador, resulta casi imposible ser fan de Star Wars y no tirarse de cabeza a por él."



El multijugador ofrecerá más contenido que nunca, tanto en forma de modos (asaltos para 40 jugadores, Arcade para dos a pantalla partida...) como de mapas.







El juego recurrirá al sistema de "loot boxes", o cajas aleatorias con mejoras, para modificar a nuestros personajes.

LAS CLAVES

1. **CAMPAÑA.** Su ausencia en *Battlefront* fue uno de los lunares del juego y, por lo que hemos probado, todo apunta a que estará muy, muy cuidada.

2. **CONTENIDO.** Mapas, planetas, personajes, héroes, armamento, naves, cartas... EA va a abarcar las tres eras de la saga, y se va a notar.

3. **ESPECTÁCULO.** No sólo desde el punto de vista técnico, que será impresionante, sino por la recreación de todos los elementos de las películas.



El juego llegará doblado al castellano, y contará con algunas voces muy conocidas.



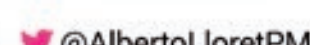
La campaña de *Call of Duty: WII* se centrará sólo en el frente europeo, y en las tropas americanas...

3 DE NOVIEMBRE · ACTIVISION · SHOOTER

Call of Duty: WWII



Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



HERMANOS DE SANGRE, EN VERSIÓN JUGABLE

Tras la deriva a guerras futuristas, y el consecuente batacazo en ventas, la multimillonaria saga *CoD* vuelve al frente que lo vio nacer... y con fuerzas renovadas.

Sus creadores, fans confesos de la serie "Hermanos de Sangre", van a contarnos una historia de corte similar, de sacrificio, hermandad y heroísmo. Será la historia de un pelotón de doce soldados de la primera división de infantería, y que abarcará su campaña entre 1944 y 1945. Se centrará en el frente occidental de la guerra, cubriendo desde el Desembarco de Normandía hasta la llegada de los aliados a Berlín, pasando por batallas reales, como la del bosque de Hürtgen. Desde el punto de vista jugable, se ha vuelto a los orígenes de la serie: no recuperaremos vida automáticamente (el equipo contará con un médico) ni habrá dobles saltos (sólo podremos tirarnos en plancha para alcanzar una cobertura). Según abatamos enemigos, tomemos prisioneros o ayudemos a aliados, ganaremos experiencia con la que mejorar a los dos personajes que manejaremos en la campaña. También promete ser la primera entrega que recreará la crudeza de la II Guerra Mundial como nunca antes. ¿Entraremos en Auschwitz para ver el horror?

Experiencias multijugador

En el multijugador, también se notará esta vuelta a los orígenes, dado que tampoco habrá elementos fantásticos y, aunque habrá más variedad de frentes y tropas (soldados británicos, resistencia francesa, etc.), desaparecerán también las opciones como "crea una clase" y los "perks" o habilidades. En su lugar, habrá un total de cinco divisiones —infantería, blindado...—, cada una con un armamento y fortalezas que se ampliarán al subir de nivel.

Por último, habrá un renovado modo Zombis, que se inspirará en hechos reales y que apostará por una ambientación más terrorífica. Además, introducirá un sistema de clases y otras novedades. Desde luego, sobre estos tres pilares, puede salir algo majo...

PRIMERA IMPRESIÓN

La serie necesitaba un cambio, y la respuesta no podía ser mejor. Con la nueva tecnología, la II GM puede quedar mejor recreada que nunca.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB coco360

"Espero que haya más batallas épicas de la II GM, y no sólo el Desembarco al principio para llamar la atención, porque, si no, ni me molesto en comprarlo."

WEB Ramjet

"¿Se sabe cuándo volveremos a la guerra del Pacífico? Estoy de matar nazis bastante aburrido..."



El modo online tendrá un espacio social, llamado cuartel general, en el que coincidiremos con hasta 47 jugadores.

COD PROMETE REENCONTRARSE CON SU PÚBLICO REGRESANDO AL LUGAR DONDE NACIÓ: LA II GM

LAS CLAVES

1 **CAMPAÑA.** Promete contar una gran historia, alejada de tontunas y locuras como las de los últimos *CoD*. Y con una gran puesta en escena.

2 **MULTIJUGADOR.** Volverá a los orígenes, en forma y en fondo, pero con novedades como el cuartel, donde practicar, combatir uno contra uno...

3 **ZOMBIS.** Será más lúgubre y tendrá novedades, como un sistema de clases y una historia de fondo que flirteará con hechos reales.



LAS CLAVES

1 **ACCIÓN FRENÉTICA.** Switch mantendrá intactos los furiosos y vertiginosos tiroteos del original, salpicados con remates, ejecuciones y detalles sumamente gores.

2 **ONLINE.** Sólo la campaña estará en el cartucho, y el online se descargará vía actualización. Tendrá todos los mapas y modos, salvo Snapmap para crear mapas modificados.

3 **FIDELIDAD.** Aunque "sólo" se moverá a 30 fps, el contenido será el mismo que el de PS4 y One. Se verá y moverá de lujo en la pantalla de Switch...

■ 10 DE NOVIEMBRE ■ BETHESDA ■ SHOOTER

DOOM







■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

EL LADO MÁS SALVAJE DE SWITCH

Tras convertirse en una de las sorpresas de 2016, el genial shooter de id saltará el 10 de noviembre a Switch, manteniendo intacto su salvajismo y su vibrante multijugador...

Gracias a que el motor gráfico id 6 es muy escalable, Bethesda ha podido adaptar sin excesivo problema uno de los shooters más frenéticos y divertidos de los últimos tiempos. Así, *DOOM* en Switch ofrecerá exactamente el mismo contenido, desde su duradera campaña (incluido el modo de dificultad Ultrapesadilla, con una única vida) hasta el modo Arcade, que nos permitirá rejugar la campaña con todas las mejoras y las runas desbloqueadas.

Viaje a los infiernos

Y sí, antes de que lo preguntéis, también ofrecerá su completo multijugador, con doce modos, dieciocho mapas (todo el contenido que se ha ido lanzando vía DLC en otras plataformas) y numerosas opciones para personalizar nuestro avatar. De hecho, el modo online será una descarga aparte, para aquéllos que tengan problemas de almacenamiento en su consola (como una SD pequeña).

Ya lo hemos probado, y lo cierto es que el juego se mueve y se ve de verdadero lujo. El único sacrificio "real", frente a las versiones de PS4 y One, es que en Switch se moverá a 30 fps, algo que, de primeras, podría afectar a su puesta en escena y a su ritmo, pero, aun así, sigue siendo superágil y a esa tasa no presenta caídas ni ralentizaciones.

Sin duda, es un excepcional añadido para Switch, que, por ahora, renquea en géneros como los shooters subjetivos, y más aún de corte tan gore. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Poder jugar a uno de los grandes shooters del año pasado en cualquier parte, online incluido, se nos antoja sumamente atractivo, aunque sea a 30 fps.



■ Gracias a que el motor del juego es adaptable, la versión de Switch de *DOOM* ofrecerá el mismo contenido, enemigos...



■ Las runas y mejoras de las armas conseguidas en la campaña se podrán utilizar de primeras en el modo Arcade.



■ El modo online estará disponible vía actualización, y ofrecerá todo el contenido (DLC incluido) de la versión PS4-One-PC.



LAS CLAVES

1 JUEGA COMO QUIERAS. Tendrás libertad total para definir qué habilidades potenciar del protagonista, el armamento (habrá cientos), hechizos, habilidades... Absolutamente todo.

2 TAMRIEL. No sólo es un mapa enorme; es también donde habitan dragones, personajes que nos encargarán tareas de todo tipo, secretos...

3 EXTRAS PARA SWITCH. Los controles por movimiento prometen añadir una capa más al juego, igual que las piezas de personalización vía amiibo.

■ 17 DE NOVIEMBRE ■ BETHESDA ■ ROL

The Elder Scrolls V Skyrim

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

HAGAMOS UN BIS... ¡FUS RO DAH!

Tras acumular más de 200 galardones a mejor juego del año 2011, *Skyrim* llegará en breve a Nintendo Switch, incluyendo todo su DLC, vestimentas de Link y otros añadidos.

Si pensabas que, tras la *Special Edition* del año pasado y *Skyrim VR* de éste, Bethesda había terminado ya con el juego, estabas equivocado. Aún queda otra versión, la de Switch, que condensará la aventura, y sus tres DLC, en un cartucho. Correrá a 720p y 30 fps de forma nativa, y, como una de las principales novedades, será compatible con los controles por movimiento de los Joy-Con para luchar (arco incluido...).

Un mundo enorme en tus manos

También será compatible con los amiibo de la serie *Zelda* (tanto del 30º aniversario como de *Breath of the Wild* y *Super Smash Bros*), que desbloquearán la Espada Maestra, el escudo hyliano y la túnica de Link. Habrá más equipo inspirado en *Zelda* desbloqueable vía amiibo, aunque aún no se ha desvelado cuál...

Por lo demás, *Skyrim* en Switch está llamado a ser la primera versión portátil del juego, y lucirá y se moverá de muerte en el nuevo hardware de Nintendo, al tiempo que mantendrá su completísimo editor de personajes, la casi infinita lista de armas, hechizos y habilidades o detalles visuales como las nubes que se mueven en el cielo o la posibilidad de jugar en primera o tercera persona. Un señor juegazo, que ampliará más la creciente oferta rolera de Switch. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

A falta de horadar más a fondo Tamriel en Switch, la propuesta no podía pintar mejor: jugar a uno de los mejores RPG de todos los tiempos en cualquier sitio.



■ *Skyrim* sigue siendo una aventura enorme, y en Switch traerá de serie sus tres enormes DLC. Habrá juego para rato.



■ Los controles por movimiento con los Joy-Con se podrán usar en combates cuerpo a cuerpo, para abrir cerraduras, etc.



■ El equipo de Link (Espada Maestra, escudo hyliano, etc.) se podrá desbloquear vía amiibo. ¿Estará Epona? Quién sabe...

MANDOS

Blackfire Pro Controller

Una gran alternativa al "caro" mando Pro

COMPAÑÍA Ardistel **PLATAFORMA** Switch
PRECIO Desde 24,95 € **WEB** *www.ardistel.com*



El mando cuenta con una cruceta al estilo Nintendo que responde muy bien, así como con botón turbo.

Existe una versión Bluetooth (cuesta 39,95 euros), pero no la hemos podido probar...

Muchos echamos de menos una cruceta en los Joy-Con para poder disfrutar, por ejemplo, de *Ultra Street Fighter II* o algunos clásicos de *ACA Neo Geo*. A día de hoy, la única alternativa es pasar por caja y picar con un mando "convencional", categoría en la que reina el mando Pro oficial (64,95 €). Por suerte, cada vez hay más mandos de terceros, y este nos ha llamado la atención por su ajustado precio: 24,95 €. Tras haberle dado bastante caña durante un par de semanas, podemos decir que es una gran alternativa.

Existen dos versiones de Black Fire Pro Controller, una con cable y otra Bluetooth. Nosotros sólo hemos probado la primera, dado que es más económica y tiene los elementos necesarios para convertirse en el mando "Pro" de todos los que no quieran gastarse mucho dinero. Dispone de vibración, un largo cable de tres metros para jugar a distancia de la tele (se conecta por USB), giroscopio para los juegos que requieran de control por movimiento e, incluso, añade un botón para habilitar un modo turbo (debemos mantener presionado antes el botón para el que queremos esa función). Lo único de lo que carece es de NFC. El resto lo tiene todo: botón Screenshot, Home...

Lo mejor es que no es sólo una cuestión de tener más o menos funciones. El diseño es muy ergonómico, resulta bastante cómodo entre las manos y no da la sensación ni de muy grande ni de muy pequeño. Los sticks tienen un tacto normal, como los botones, pero lo que realmente destaca es la cruceta, al estilo "pieza única" de Nintendo, que funciona realmente bien en los juegos de lucha. Todo ello conforma un mando más que notable para los ajustados 24,95 € que cuesta. Si no te importa el cable, y buscas algo barato, tírate a por él de cabeza.

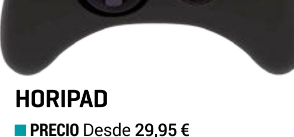
VALORACIÓN Una gran alternativa para los que busquen algo en la línea del mando Pro, pero manteniendo un gran equilibrio entre calidad y precio. Sólo le falta el NFC.

ALTERNATIVAS

Si no puedes dejarte 70 euros en un mando para Switch, te alegrará saber que ya existen alternativas en distintos rangos de precios...



GRIPS
PRECIO Desde 9,90 €

HORIPAD
PRECIO Desde 29,95 €



MANDO PRO
PRECIO Desde 64,95 €

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

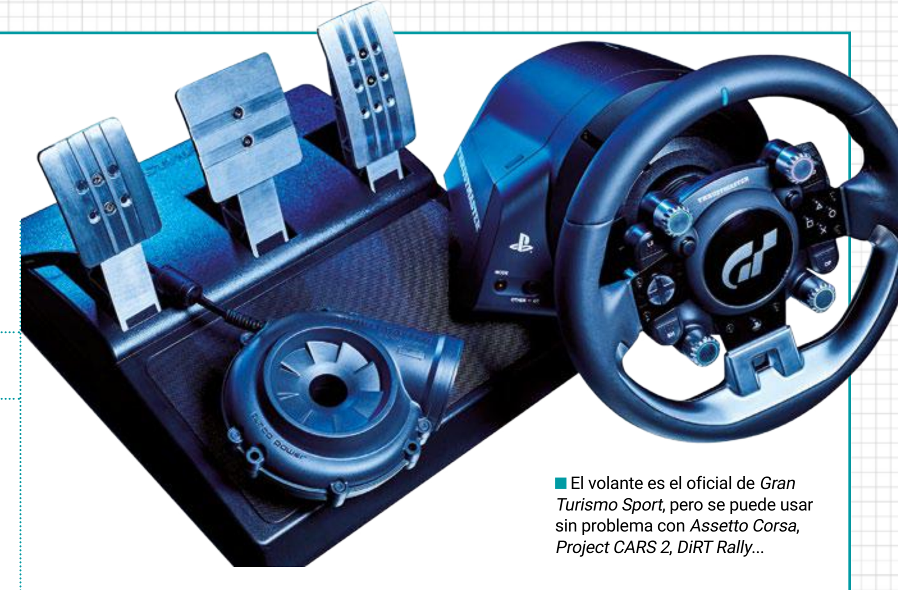


VOLANTE

T-GT

El volante oficial de los "sportistas"

COMPAÑÍA Thrustmaster **PLATAFORMA** PS4 y PC
PRECIO Desde 799 € **WEB** *www.thrustmaster.com/es_ES/*



El volante es el oficial de *Gran Turismo Sport*, pero se puede usar sin problema con *Assetto Corsa, Project CARS 2, DiRT Rally...*

Thrustmaster vuelve a subir el listón, tanto en precio como en prestaciones, con su nuevo volante, el modelo oficial de *Gran Turismo Sport*, que ha sido desarrollado y ajustado junto a Polyphony Digital, los creadores del juego.

Para la ocasión, se han creado un montón de nuevas tecnologías, como el llamado T-DFB o "Deep Feedback", gracias al cual la respuesta del volante da más información sobre lo que está pasando en el juego (adherencia de los neumáticos, irregularidades de la carretera, suspensión y más parámetros específicos con cada vehículo y circuito), y la T-LIN o linealidad, que garantiza, por ejemplo, que la proporcionalidad de las fuerzas que confluyen, por ejemplo, en un derrape, se trasladen al volante de manera 100% proporcional.

También ofrece cuatro diales con cuatro posiciones, que nos permiten ajustar durante la propia carrera valores como el esfuerzo de torsión, el sistema de control de tracción o el mapa de inyección de gasolina. Es una pequeña ventaja que puede ser decisiva en las competiciones de alto nivel...

El volante está rematado en piel, es tremendamente cómodo y su pedalera resulta aún más robusta que la de anteriores modelos del fabricante, como los T-300RS (los pedales son más anchos).

VALORACIÓN El único problema del volante es su precio... pero, si eres un loco de la simulación y vas a zambullirte en la competición de *GT Sport*, no hay mejor alternativa.

MONITOR

Samsung CHG90

El sueño "húmedo" de muchísimos jugadores...

COMPAÑÍA Samsung **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** 1.499 € **WEB** *www.samsung.com/es*



Por tamaño y tecnología, es un gran monitor, aunque escapa a la mayoría de bolsillos.

Si eres de los que juegan en con dos o tres monitores conectados a la vez, te alegrará saber que cada vez es más frecuente encontrar paneles de grandes dimensiones pensados para acabar con las configuraciones multipantalla. Éste de Samsung es uno de ellos, y quizá uno de los más impresionantes. Es un panel curvo ultra panorámico 32:9 de 49 pulgadas, con resolución 3.840x1.080 o doble full HD (DFHD) y que ofrece un área de trabajo/juego equivalente a dos monitores juntos. Su tasa de refresco es de 144 Mhz., y su tiempo de respuesta, de 1 ms. Por si no fuera suficiente, incorpora la tecnología QLED quantum dot de la marca, utilizada hasta ahora sólo en sus televisores más modernos, que deja unos colores más vivos que nunca (cubre el 128% del espectro de color sRGB), sin olvidar que también incorpora la tecnología HDR, cada vez más importante para recrear imágenes más realistas, gracias, en parte, a la soberbia recreación de los efectos de luz. Su peana permite regularlo en ángulo y altura y, aunque no cuenta con altavoces integrados, sí dispone de entrada de audio y auriculares, dos HDMI, un display port...

VALORACIÓN Es bastante caro y carece de extras (por ejemplo, no tiene altavoces), pero es un sueño hecho realidad y se ve de verdadero lujo.

SMARTPHONE

Wiko View

Pantalla infinita sin tener dinero infinito

■ **COMPAÑÍA** Wiko ■ **PLATAFORMA** Android 7.1
■ **PRECIO** **Desde 189,99 €** ■ **WEB** *es.wikomobile.com*



Las pantallas "infinitas", que reducen los marcos y los bordes a la mínima expresión, son una de las principales tendencias que dejarán para el recuerdo los smartphones lanzados en 2017. Una tendencia que ya han seguido LG (con su G6) o Samsung, con sus dos últimos lanzamientos, los Galaxy S8 y Note 8. Ahora bien, ¿hay algo parecido para los que no quieran gastarse mucho dinero? La respuesta es sí.

El fabricante francés Wiko sigue apuntando a la gama media-baja, también conocida como "de entrada", es decir, con un rendimiento modesto, pero sin descuidar el diseño. Con su nuevo modelo, View, justo pone el foco en esto último: un teléfono que ofrece una pantalla de 5,7" pero con el cuerpo y tamaño de un terminal de 5,2" y que, además, se maneja cómodamente con una mano. ¿Cómo se consigue esto? Pues con una pantalla panorámica "infinita", con relación de aspecto 18:9, con el marco reducido a su mínima expresión y sin un botón físico frontal. En el caso de View, monta un panel multitáctil IPS HD+ (resolución 1440x720 píxeles, con una densidad de 228ppi), unas características algo justas hoy día (muchos terminales apuestan por el Full HD ya). Las carencias se replican en otras áreas, como la grabación de vídeo (sin cámara lenta, a 1080p graba a 30 fps...).

Las cámaras, que suelen ser otro elemento clave hoy día a la hora de elegir entre uno u otro modelo, cumplen con creces dentro de su rango de precio. La frontal es de 16 Mpx., y tiene modos para aburrir, incluido ajuste del desenfoque. La trasera, por su parte, es de 13 Mpx., y también dispone de algunos trucos interesantes, como el llamado Super Pixel (fotos de hasta 52 Mpx., aunque, para aprovecharlo, hay que tener pulso) o un modo profesional que permite ajustar hasta la apertura. Ambas, con flash.

Procesador y GPU son modestos, pero, si no lo sobrecargas con las apps más exigentes en lo gráfico, sus 3 GB de RAM garantizan gran fluidez. Y es que, a un teléfono de 200 €, no se le puede pedir que rinda como uno de 800. View está a la venta en dos modelos, con 16 GB o 32 GB de almacenamiento, a 189 € y 199 €, respectivamente, además de tener versión XL más grande, y otra con mejor cámara... aunque más caras. ■

VALORACIÓN **View es un terminal para los que busquen un buen equilibrio entre diseño, funcionalidad y precio.**

ALTERNATIVAS

La pantalla "infinita" ha llegado para quedarse... aunque no a cualquier precio. Éstas son algunas de las que ya están a la venta, y hay más por llegar...

LG G6
■ **PRECIO** Desde 420 €



GALAXY S8
■ **PRECIO** Desde 599 €

IPHONE X
■ **PRECIO** Desde 1.159 €





El stick ofrece, incluso, control del timón. El control de potencia puede separarse.

STICK

T.Flight Hotas One

Llega la hora de volar también en Xbox

COMPAÑÍA Thrustmaster **PLATAFORMA** One y PC **PRECIO** 79,99 € **WEB** *www.thrustmaster.com*

Hace algo más de un año, la "simulación" de vuelo en PS4, con títulos como *War Thunder* a la cabeza, alcanzó un nuevo nivel con la llegada del stick de vuelo T.Flight Hotas, que, aparte de la palanca, incluía un sólido control de potencia y el manejo del timón en un robusto y sólido conjunto. Ahora, ese modelo da el salto al ecosistema de Microsoft, siendo compatible tanto con One como con PC. Y, para celebrarlo, algunos juegos, como *Elite Dangerous*, se han actualizado ya para que jugar con esta palanca deje una experiencia aún mejor.

Como el conjunto de PS4, esta nueva versión ofrece catorce botones configurables, un gatillo de disparo o un pequeño stick para controlar algunas funciones, como la vista panorámica. Ambas palancas (control y potencia) se pueden separar, para jugar más cómodamente, o unirlas para que ocupen menos. También se pueden acoplar los pedales de Thrustmaster para controlar el timón.

VALORACIÓN **Mismos materiales, acabados y configuración para dejar un robusto sistema de vuelo en One.**



TABLETA

Fire 7

Tu primera tableta

COMPAÑÍA Amazon **PLATAFORMA** Fire OS **PRECIO** Desde 69 € **WEB** *www.amazon.es*

Si eres usuario habitual de Amazon y su servicio Prime y, además, tienes algún loco bajito en casa o alguien no muy experto en tecnología, este sencillo modelo de 7" es una excelente forma de introducirles en el mundo de las tablets. Es muy versátil, gracias a las apps que se pueden instalar y a su reproductor multimedia, que, incluso, permite descargar los contenidos de Amazon Prime para verlos offline (series, películas...) y es ampliable vía SD hasta 128 GB. Eso, sin contar con la oferta multimedia de Amazon en su tienda...

VALORACIÓN **Buena pantalla para ese precio, y muy fácil de usar. ¿Se puede pedir más?**

CONSOLA

Atari Flashback Portable

Un vistazo portátil a los orígenes de Atari

COMPAÑÍA AtGames **PLATAFORMA** Atari 2600 **PRECIO** 59 € **WEB** *www.xtralife.es*



La consola parece una clónica de fabricación china. La cruceta es mejorable.

Tanto si eres de los "viejunos" y afortunados que crecieron con una Atari 2600 en casa como si descubriste la consola después, quizá te alegre saber que AtGames (sí, la que fabrica las mejorables versiones de Mega Drive) ha hecho lo propio con la máquina de Atari. En este caso, no es un nuevo crimen, y se trata de una nueva portátil (sacaron otra en 2016), con 60 juegos en memoria, entre ellos una revisión de *Frogger*, y opción de cargar más juegos desde la tarjeta SD, con mayor compatibilidad, "homebrew" incluido, que en el anterior modelo. A pesar de estas bondades, tiene algunos lunares, como una cruceta algo incómoda (amén de que los juegos que requieren un control "paddle" son injugables), unos ángulos de pantalla mejorables o un altavoz que hace lo que puede (y, además, sin salida HDMI).

Si sientes devoción por el sistema de Atari, es un dispositivo con opciones muy interesantes...

VALORACIÓN **Si amas la VCS y soñabas con disfrutar de sus juegos en cualquier parte, es una compra obligada. Para el resto... puede ser algo "durilla".**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes



Pixel Pals Sonic

La mascota de Sega, en toda su pixelada gloria

El catálogo de lamparitas pixeladas añade a un nuevo icono de los videojuegos. Tras Mario, Link, Vault Boy, el Jefe Maestro y diversos personajes de *Street Fighter II*, le ha tocado el turno a Sonic, en la inolvidable pose que se marcaba en la primera entrega de Mega Drive cuando dejábamos el mando quieto unos segundos. Al igual que el resto de modelos, la luz se alimenta de dos pilas AAA (no incluidas en la caja). Qué cosa más mona.

A LA VENTA EN ***www.elcorteingles.es***

Operación Fallout

Para amenizar esas tardes postapocalípticas

El mítico juego de mesa regresa en una edición especial inspirada en *Fallout*, con licencia oficial. Prepárate para demostrar la firmeza de tu pulso mientras operas al sonriente Vault Boy. Tanto el tablero como las piezas que hay que extraer, por no hablar de las tarjetas de juego, están "customizadas" al más puro estilo Vault-Tec. Requiere dos pilas AA (no incluidas).

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***

Sudadera con capucha NES

Gris, sobria, soviética... la prenda de la temporada

La tienda de merchandising oficial de Nintendo Europa nos presenta esta sudadera con capucha, de irresistible estética retro, inspirada en el diseño de la mítica NES. Está confeccionada en 50% algodón y 50% poliéster y no le falta ni un detalle (hasta tiene los botones de encendido y reset). Está disponible en cinco tallas distintas, desde S hasta 2XL.

A LA VENTA EN ***nos.nintendo-europe.com***

LEGO Scout Trooper

Ideal para hacer el cabra entre los árboles del parque

LEGO sigue explotando a conciencia el legado de Star Wars, ahora con un set inspirado en una de las escenas más famosas de "El Retorno del Jedi". El Scout Trooper mide veinticuatro centímetros de altura, mientras que su moto tiene unas dimensiones de 16 cm. de altura, 42 cm. de largo y 11 cm. de ancho. Son 452 piezas para montar y jugar.

A LA VENTA EN *shop.lego.com*

Muñecos Cuphead

La sensación de la temporada, hecha plástico

No se pondrán a la venta hasta finales de enero, pero ya es posible reservar los tres muñecos inspirados en *Cuphead* que acaba de presentar Funko. Podrás elegir entre tres modelos distintos: Mugman (10 cm.), Cuphead (9 cm.) y el imponente Diablo, con 15 cm. de altura. Los tres están fabricados en vinilo y recrean a la perfección la estética del juegazo de Studio MDHR. Más te vale reservarlos ya, porque van a volar.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Camiseta Knuckles

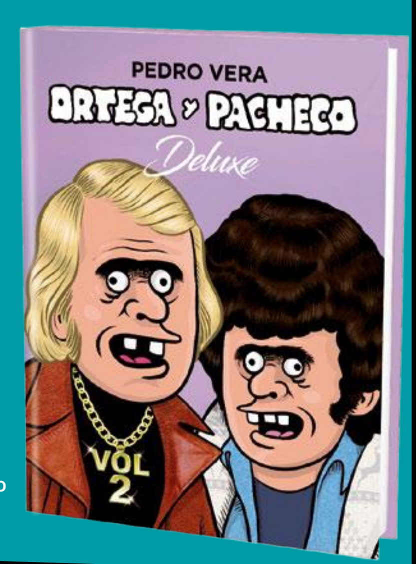
Para segueros con actitud y sin ningún miedo a la lavadora

Porque no todo va a ser vestirse con el azul Sonic, Insert Coin Clothing nos ofrece esta llamativa camiseta de color rojo inspirada en el secundario con más actitud de la saga: el malencarado Knuckles. Está confeccionada con un 20% algodón y un 80% poliéster, con siete tallas para elegir (desde XS hasta 3XL). Aunque las prendas de esta gente son de calidad, recomendamos no lavarla junto a la ropa blanca o quizá os llevéis un buen susto.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

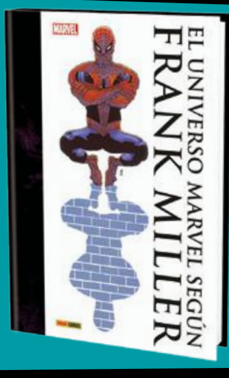
NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

ORTEGA Y PACHECO DELUXE VOL. 2



AUTOR Pedro Vera
EDITORIAL Astiberri / Caramba
PRECIO 24 € **PÁGINAS** 200
FORMATO Cartoné

Segundo volumen de los cuatro que acogerán todas las aventuras de esta inolvidable pareja de cafres, publicadas en las páginas de la revista El Jueves entre 1998 y 2012. Entre las joyas que encierra este segundo tomo, que comprende el material publicado entre 2002 y 2006, está la inmortal historieta del matrimonio de modernos que arrastran a su crío a un cine de arte y ensayo. Han pasado más de diez años, pero sigue más vigente que nunca.



EL UNIVERSO MARVEL SEGÚN FRANK MILLER

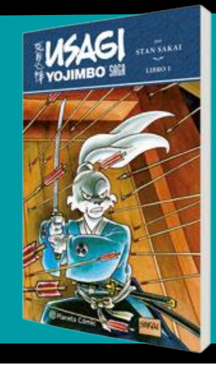
AUTOR Frank Miller y otros **EDITORIAL** Panini Comics
PRECIO 35 € **PÁGINAS** 408 **FORMATO** Tapa dura

Panini ha reunido en un único tomo todas las historias cortas que realizó Frank Miller para Marvel, junto a genios del calibre de Chris Claremont o Bill Sienkiewicz. Desde los "annuals" de Spider-Man hasta su primera toma de contacto con Daredevil, el personaje que acabaría revolucionando en creaciones tan colosales como "Born Again".

USAGI YOJIMBO SAGA INTEGRAL Nº 1

AUTOR Stan Sakai **EDITORIAL** Planeta Cómic
PRECIO 35 € **PÁGINAS** 632 **FORMATO** Tapa blanda

Tras editar los dos tomos integrales de Fantagraphics, Planeta sigue ofreciendo la oportunidad de disfrutar de todas las aventuras del conejo samurái creado hace treinta años por Stan Sakai. Una joya del cómic independiente de EE.UU. que, en este nuevo volumen, recupera la mítica aparición de las Tortugas Ninja. ¿Alguien se acuerda del juego de ordenador de 1988?



MÚSICA

BSO METAL SLUG

Hasta ahora, el sello Data Discs se había encargado de editar en vinilo las bandas sonoras de clásicos de Sega, pero nos ha sorprendido lanzando este disco dedicado por entero a *Metal Slug*, el maravilloso "run and gun" de SNK. Son trece cortes, compuestos por Takushi Hiyamuta en 1996.

PRECIO 22,50 € *data-discs.com*



BSO DARK SOULS TRILOGY

La tienda de merchandising oficial de Bandai Namco Europa nos ofrece esta colosal caja, que reúne las bandas sonoras de los tres *Dark Souls*, distribuidas en nueve vinilos. Una edición de lujo, exclusiva y numerada, con más de cinco horas de música a cargo de los maestros Motoi Sakuraba y Yuka Kitamura.

PRECIO 119 € *store.bandainamcoent.eu*





SW Black Series Landspeeder

"Éstos no son los droides que estáis buscando"

Las Black Series de Star Wars vuelven a poner en peligro nuestra economía con una nueva oleada de muñecos. Entre los más deseados, está este pack, que incluye al Luke del "Episodio IV", acompañado de su famoso Landspeeder. El muñeco incluye diversos accesorios, entre los que consta su ridículo sombrerete.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

Mini Arcades

Para montar tu propio salón recreativo en miniatura

Ya no hace falta ser un youtuber de éxito o un astro del balompié para tener una recreativa en casa, aunque sea a tamaño reducido. Estos cuatro modelos, totalmente operativos, recrean otros tantos arcades clásicos: *Asteroids*, *Centipede*, *Frogger* y *Q*Bert*. Incluyen joystick para jugar (y uno o dos botones, dependiendo del modelo), y hasta se puede desactivar el sonido para poder seguir jugando de madrugada.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Estatua de Solid Snake

Una pieza tan espectacular como su elevado precio

First4Figures se ha hecho con la licencia de *Metal Gear Solid* y su primera creación no ha decepcionado. Esta estatua de resina, de 44 centímetros de altura, incluye hasta gafas de visión nocturna iluminadas por LED. A pesar de su precio, ya se ha agotado la primera tirada, aunque volverán a abrir reservas en noviembre.

A LA VENTA EN *www.first4figures.com*

LIBROS

DE SOMBRAS Y BESTIAS

Mariela González y Daniel Matas firman este tomo de 200 páginas dedicado a la obra de Fumito Ueda, autor de tres obras maestras del calibre de *ICO*, *Shadow of the Colossus* y *The Last Guardian*. Entre sus páginas, podrás descubrir los secretos del Team Ico durante la creación, no carente de problemas, de sus tres legendarias joyas para sistemas PlayStation.

PRECIO 20 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*

EL ARTE DE ATARI

En su día, reseñamos el lanzamiento original en inglés, pero, si te lo perdiste, ahora podrás disfrutar, en castellano, de este monumental tomo dedicado a las preciosas carátulas de los juegos de Atari 2600. Tim Lapetino reúne, a lo largo de 352 páginas a todo color, un legado esencial para conocer la historia de los videojuegos de los 80.

PRECIO 39,95 € **PUBLICADO POR** *Norma Editorial*

Ed. Col. Assassin's Creed Origins

Seis ediciones distintas para la odisea de Bayek

Si no quieres gastarte los casi 800 € que cuesta la limitadísima Legendary Edition (con su estatua de 73 cm.), puedes contar con la edición Dawn of the Creed, que lleva el juego, el pase de temporada, una estatua de 39 cm., un libro de arte, tarjetas ilustradas, una caja metálica, un mapa, la BSO y el amuleto de Bayek.

■ **A LA VENTA EN** *store.ubi.com*

Sudadera Dreamcast

Bonito homenaje a la última consola fabricada por Sega

En un universo alternativo, Sega sigue compitiendo como fabricante de hardware frente a Nintendo, Microsoft y Sony. En esta realidad, tenemos que conformarnos con encender nuestra venerable Dreamcast de vez en cuando y rendirle honores con esta preciosa sudadera gris, disponible en seis tallas (de S a 3XL).

■ **A LA VENTA EN** *www.insertcoinclothing.*

Ed. Col. Gran Turismo Sport

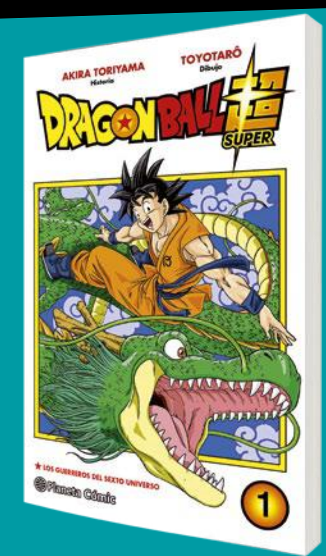
Con un coche a escala y con derecho a más vehículos

Gran Turismo ha regresado, por fin, y lo ha hecho en tres ediciones distintas. En la Collector's Edition, encontrarás, además del juego, un modelo a escala 1:43 del Mercedes-AMG GT S, la guía APEX, una caja metálica, pegatinas decorativas para el juego, 2,5 millones de créditos y dieciocho coches extra en forma de DLC.

■ **A LA VENTA EN** *www.game.es*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

DRAGON BALL SUPER



■ **AUTORES** Akira Toriyama y Toyotaro
■ **EDITORIAL** Planeta Cómic
■ **PRECIO** 7,95 € ■ **PÁGINAS** 192
■ **FORMATO** Tapa blanda

Los fans más pacientes de Son Goku van a poder disfrutar, por fin, del primer "tankobon" de Dragon Ball Super. Es un tomo de 192 páginas que no desentonará en absoluto en tu estantería junto a los 42 volúmenes del Dragon Ball original. En esta continuación, Akira Toriyama se limita a ejercer de guionista, dejando los lápices a Toyotaro, un artista surgido de la escena Dojinshi que acabó deslumbrando a la editorial Shueisha y al propio Toriyama por su habilidad para recrear el estilo del maestro.

YOUR NAME

■ **AUTORES** Makoto Shinkai y Ranmaku Kotone ■ **EDITORIAL** Planeta Cómic
■ **PRECIO** 8,95 € ■ **PÁGINAS** 172 ■ **FORMATO** Tapa blanda

Ranmaku Kotone firma la adaptación a manga de "Your Name", uno de los mayores fenómenos que ha dado la industria del anime en los últimos años. La película de Makoto Shinkai incluso será adaptada a imagen real de la mano de Paramount y J.J. Abrams, pero, de momento, podrás disfrutar del primero de los tres volúmenes que recrea en viñetas la historia de Mitsuha Miyamizu y Taki Tachibana, una pareja que nunca olvidarás.

DRAGON BALL SUPER



■ **AUTOR** Akira Toriyama ■ **EDITORIAL** Selecta Visión
■ **PRECIO** 29,99 € / 49,99€ ■ **FORMATO** DVD y Blu-ray

Si estás harto de la polémica censura que ha acompañado a la emisión en televisión de Dragon Ball Super, tenemos buenas noticias: Selecta Visión lanza en DVD y Blu-ray los primeros catorce capítulos de la serie, que comprenden la saga de La Batalla de los Dioses, en una edición íntegra y sin censura. La edición en Blu-ray va acompañada, además, de un libreto exclusivo y de diversos extras.

THE COMPLETE GUIDE TO THE FAMICOM DISK SYSTEM





El inefable Kurt Kulata, acompañado en esta ocasión por Dustin Hubbard, reúne en un único tomo de 148 páginas todo el catálogo del Famicom Disk System, un add-on para la Nintendo de 8 bits inédito en Occidente. Arte, pantallas y toneladas de información en otra joya editorial de Hardcore Gaming 101 que no debería faltar en tu estantería.

■ **PRECIO** 22,88 € ■ **PUBLICADO POR** *Hardcore Gaming 101*

YACIMIENTO PIXEL





El historiador Daniel García Raso bucea en la cultura del videojuego para ofrecer un sorprendente punto de vista sobre nuestro medio favorito. ¿Cómo se manifiesta la ideología a través de los videojuegos? ¿Qué implica su producción? A través de 438 páginas, el autor aporta respuestas a éstas y otras preguntas, desde una perspectiva analítica y desmitificadora.

■ **PRECIO** 23 € ■ **PUBLICADO POR** *Jas Arqueología*

EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

Thor: Ragnarok

■ **ESTRENO** 27 de octubre ■ **GÉNERO** Acción / Aventuras ■ **DIRECTOR** Taika Waititi
■ **PROTAGONISTAS** Chris Hemsworth, Tom Hiddleston, Cate Blanchett y Mark Ruffalo

Tan divertida y colorista como intrascendente, esta nueva entrega en solitario de las aventuras de Thor es casi un ejercicio de estilo para Taika Waititi, quien, digamos, ha hecho que el dios del trueno "se ponga las pilas", alejándose de la oscuridad reinante en el género para introducirse en un camino más luminoso, frívolo y naíf, al estilo de Guardianes de la Galaxia. Como entrega dentro del Universo Cinematográfico de Marvel, es quizás la película que va más por libre. Después de una cinta como "Capitán América: Civil War" (que podría haber sido perfectamente "Vengadores 3"), llama la atención que esta cinta se haya concebido de forma tan estanca. Esta libertad le permite a Waititi experimentar cuanto quiere con sus personajes, empujarlos hasta el límite e, incluso, explotar su vena metalingüística haciendo que se rían de sí mismos, de sus compañeros y, en general, de todo. Si tuviera que condensar en pocas palabras lo que me ha sugerido la película, serían "un juguete muy caro". Es evidente que hay un público para este producto que lo consumirá con fruición, de modo que nada que objetar. Los atractivos de la cinta son muy evidentes: Cate Blanchett interpretando a la sexy y mortífera Hela, Jeff Goldblum pasándoselo pipa como el Gran Maestro y Thor y Loki regresando a su tónica de amor-odio fraternal que tan bien funciona. Añadimos al espectáculo a Hulk, que es la estrella en la famosa secuencia de la arena que nos adelantaban en el tráiler, y una breve aparición del Dr. Extraño. Todo correcto para pasar el rato.

LO MEJOR

Es la película más metalingüística del UCM, aunque también parece el episodio más prescincible hasta la fecha. Cate Blanchett es una magnífica Hela.

70

LO PEOR

Hay personajes que no funcionan en absoluto, como la valkiria de Tessa Thompson. El sentido del humor es inconstante: a veces, es genial; otras, queda a medio gas.



LA DIOSA DE LA MUERTE HELA, ENCARNADA POR CATE BLANCHETT, ES UN FESTIVAL





La forma del agua

ESTRENO 26 de enero **GÉNERO** Fantasía **DIRECTOR** Guillermo del Toro
PROTAGONISTAS Sally Hawkins, Doug Jones, Michael Shannon y Richard Jenkins

La forma del agua: preciosa paradoja para señalar la imposibilidad de describir el contorno de lo impreciso por naturaleza, como puedan ser el amor o el propio deseo... Ya desde el propio título de la cinta, Guillermo del Toro nos está atrapando en su metáfora visual: un precioso cuento de hadas en el que nos sumergimos desde el primer instante, gracias a una paleta cromática siempre virada a los tonos verdeazulados y a una deliciosa banda sonora compuesta por Alexandre Desplat, que lo acerca a un posible segundo Oscar.

En ella, Del Toro sintetiza buena parte de las constantes y obsesiones de su filmografía, consiguiendo, además, agregar multitud de capas: hay una crítica devastadora al racismo, la homofobia y, en general, la intolerancia, por no hablar del revolcón que da al estilo de vida americano. Todo en la película rezuma un lirismo que recuerda a "Amélie", pero aderezado con un trasfondo que homenajea de forma clara a películas fantásticas de serie B de los 40 y los 50, con "La mujer y el monstruo" en la retina como gran referente.

92

LO MEJOR

Casi todo, la verdad: la estructura narrativa, la puesta en escena, la dirección artística, la maravillosa banda sonora, el excepcional reparto, el diseño de la criatura... Prácticamente todo.

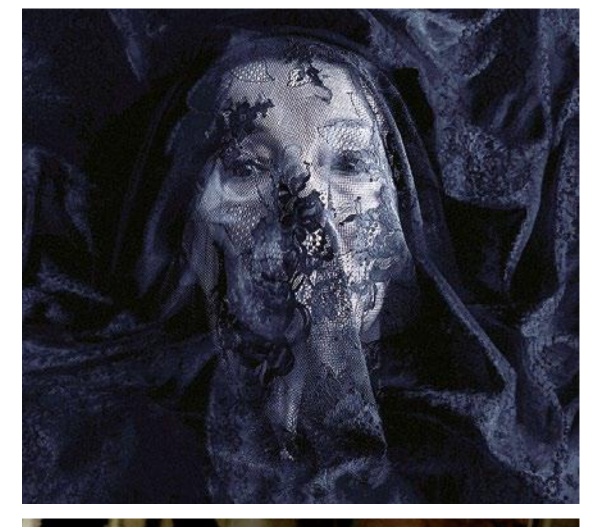
LO PEOR

No es apta para todos los paladares. Ese homenaje al cine de los años 40-50 impone cierto maniqueísmo a la hora de retratar al antagonista. Funciona muy bien y Shannon lo borda, eso sí.











Musa

ESTRENO 1 de diciembre **GÉNERO** Terror / Suspense **DIRECTOR** Jaume Balagueró
PROTAGONISTAS Christopher Lloyd, Franka Potente, Leonor Watling y Manuela Vellés

Decepción: solo así puede calificarse el noveno largo de Jaume Balagueró, responsable de "Mientras duermes", "Frágiles" o la saga "[REC]", que regresa al cine de terror y suspense con "Musa". Se trata de una película ambientada en Irlanda, que cuenta con un punto de partida de lo más interesante: la forma en la que las musas alientan e inspiran a los grandes creadores de la historia para, luego, atormentarlos. En general, deja mucho que desear. No consigue generar terror, apela al asco más que al miedo (las ya clásicas truculencias aderezadas de cucarachas y rostros avejentados) y echa mano de algún momento gore puntual en lo que parece un intento desesperado por reenganchar al espectador a la historia. Le falta profundidad en su parte más interesante: en la trama fantástico-literaria que une a todos los grandes poetas bajo el yugo de unas entidades sirénidas y fantasmagóricas (brujas, si se quiere) que embelesan para, después, mostrar su lado más salvaje. El poder de la palabra, que en suma es el leitmotiv de la cinta, está infraexplotado.

57

LO MEJOR

El arranque es prometedor. Es fácil entrar en la trama a través de la idea original de que las musas que inspiran a los poetas son, en realidad, brujas malvadas. Ver a Christopher Lloyd.

LO PEOR

Se abusa de recursos fáciles. La falta de coherencia del argumento hace que el guión caiga en una excesiva autoexplicación, pero lo peor es que ni con ésas consigue tener sentido.



Stranger Things

2ª TEMPORADA

■ ESTRENO 27 de octubre ■ CANAL Netflix ■ WEB *www.netflix.com/es*

Vuelve el fenómeno televisivo de "Stranger Things" con una segunda temporada compuesta por nueve episodios de 45 minutos en los que la serie no te va a dejar respirar. Como señala el productor ejecutivo Shawn Levy, esta nueva tanda de capítulos es "más grande y oscura", aunque ¡no esperes obtener todas las respuestas a tus preguntas! Como poco, se perfilan en el horizonte dos temporadas más antes de que consigamos armar el puzle completo y comprender qué son ese Mundo al Revés y las extrañas criaturas que lo habitan.

Entre tanto, tendremos nuevos personajes, como Max y Billy, generando nuevas tensiones, y conoceremos el destino de Once y a los sujetos con los que experimentaron en el Laboratorio Nacional de Hawkins antes de llegar a ella. Los hermanos Duffer saben explotar a la perfección las referencias culturales que salpican prácticamente cada imagen de la serie, que nos desplaza un año en el tiempo, hasta situarnos en 1984. El gran referente esta vez será James Cameron, autor de "Aliens: El regreso" y "Terminator 2", aunque seguiremos disfrutando de guiños a Spielberg, las adaptaciones de King y mucho más. ■





PLATAFORMAS DIGITALES



LA ZONA 27

■ 27 DE OCTUBRE ■ MOVISTAR SERIES

La producción propia de Movistar nos sumerge en una misteriosa zona de exclusión en la que anidan la corrupción política, las mutaciones extrañas y una serie de personajes que esconden muchas capas. De las que no debes perderte...



SMILF

■ 5 DE NOVIEMBRE ■ MOVISTAR SERIES

Esta comedia cuenta la historia de Bridgette, una joven veinteañera que debe lidiar con su dura vida real: ser madre soltera y todo lo que eso conlleva cuando se muda a Los Ángeles, aunque no pueda evitar soñar con convertirse en una estrella de cine.



■ ESTRENO 24 de octubre ■ CANAL AXN ■ WEB *www.axn.es*

The Good Doctor

Freedie Highmore cambia de registro en esta serie. Tras verlo interpretando el papel del psicótico Norman en "Bates Motel", ahora dará vida a un joven cirujano con síndrome de Savant que es reclutado por la unidad quirúrgica-pediátrica de un prestigioso hospital. Poco se sabe de este "síndrome del sabio", además de que aquéllos que lo sufren hacen gala de una memoria prodigiosa y muy especial. La pregunta que nos plantea la serie es, en apariencia, sencilla: ¿puede una persona que no tiene la capacidad de relacionarse con la gente salvar sus vidas?



■ ESTRENO 24 de octubre ■ CANAL Calle 13 ■ WEB *www.calle13.es*

The Loch

¿Dónde habita el monstruo? Ambientada en las inquietantes y bellas costas del lago más icónico de Escocia, la misteriosa trama de "The Loch" se centra en la persecución de un monstruo. Pero no el famoso y legendario monstruo del lago, sino uno que se camufla y se mueve entre los hombres, un asesino en serie al que hay que atrapar y detener. La detective local Annie Redford, interpretada por Laura Fraser (Lydia en "Breaking Bad"), se enfrentará a la investigación de un crimen por primera vez cuando descubren un cadáver al pie de la montaña Carn Mohr.

EL BLOG
de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





Una nueva entrada en el cuaderno de bitácora

No sé si tú, querido lector, eras un "freak" de jovencito que empezaba su diario con las mismas palabras de cada episodio de Star Trek, si te las has visto con las masas de modelaje del mercado para prepararte unas orejas puntiagudas que emularan a las de Nimoy, o eras quien les enseñaba a sus compañeros el saludo vulcano en el patio del recreo. Yo era esa loca que soñaba con traspasar "la última frontera", de modo que acogí con los brazos abiertos este proyecto que nos sitúa cronológicamente diez años antes del reboot cinematográfico de Abrams de 2009 (saga que, por cierto, estoy disfrutando de lo lindo). La magnífica noticia de que llegaría esta nueva ficción se supo en 2016, coincidiendo con el quincuagésimo aniversario de la primera e icónica serie que marcaría a varias generaciones, y ya podemos disfrutarla a través de Netflix, la plataforma que tiene los derechos a nivel internacional.

Compuesta por quince episodios divididos en dos tandas, podremos ver hasta el 6 de noviembre los ocho primeros y el resto se hará de rogar hasta enero de 2018. El caso es que lo visto hasta el momento nos alienta a ser optimistas: hay arrojo y asunción de riesgos, como el cambio de apariencia de los klingon, el tono más oscuro o la renovación de los códigos audiovisuales que rigen la narrativa, aunque no por ello deja de sentise el legado de la serie original. Los nuevos episodios reciben su nombre de la nave en la que viajan los protagonistas, la U.S.S. Discovery, cuyo diseño está inspirado en los bocetos que Ralph McQuarrie y Ken Adam realizaron para una película de los 70 que nunca llegó a producirse. Y el reparto es una maravilla, pues cuenta con Sonequa Martin-Green, Jason Isaacs, Doug Jones, James Frain y Michelle Yeoh. ¿Te animas a embarcarte en esta nave? Yo, sin dudarlo... ■



BABYLON BERLIN

■ 11 DE NOVIEMBRE ■ MOVISTAR SERIES XTRA

Cuatro empresas, con 40 millones de euros, han concebido una ambiciosa serie basada en "Sombras sobre Berlín" que recrea la Alemania de los años 20 y tiene como protagonista a un joven detective de veintinueve años marcado por la Gran Guerra.



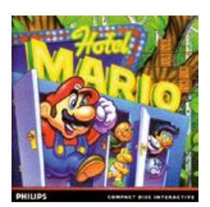
GODLESS

■ 19 DE NOVIEMBRE ■ NETFLIX

El nuevo trabajo de Soderbergh es una miniserie en clave de wéstern sobre un peligroso forajido llamado Frank que tratará de dar caza a su antiguo compañero y ahora enemigo Roy. En su huida, llegará a La Belle, un pueblo habitado sólo por mujeres.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



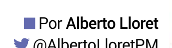


- **PLATAFORMA** CD-i
- **GÉNERO** Arcade
- **COMPAÑÍA** Philips Media
- **AÑO** 1990





Hotel Mario



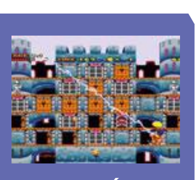

Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM

¿DÓNDE SE DEJA LA CRÍTICA EN TRIPADVISOR?

Justo el mes en que hemos disfrutado de uno de los mejores juegos de Mario en toda su historia, para equilibrar su ying y yang, me ha venido a la cabeza el que está considerado su peor juego. En su descargo, diremos que no es obra de Nintendo, sino una de las escasas rarezas alumbradas por Philips tras el famoso acuerdo para crear la unidad CD de SNES. Pero, lejos de preservar el espíritu de la creación más famosa de Nintendo, los holandeses lo pisotearon con saña, y a placer.

Y es que ningún juego de Mario pincha en todas las facetas como éste. Si empezamos por las escenas de vídeo que desarrollan la historia (de nuevo, salvar a Peach), parecen haber sido dibujadas por un niño de tres años propenso al tembleque. Sólo así se explican los personajes con expresiones hilarantes, las animaciones amateur o las ridículas situaciones (por no hablar de un doblaje en el que Charles Martinet no figura).

Si seguimos por la jugabilidad, la cosa no mejora: las limitaciones del CD-i dejan un juego arcade tontorrón, en el que debemos visitar siete hoteles (75 niveles en total) y cerrar las puertas de todas las habitaciones de cada fase (estáticas, sin scroll). Cada pantalla cuenta con ascensores para movernos entre plantas, algunos de los enemigos y los power ups más conocidos del universo Mario... pero sin el alma y la calidad que caracterizan a las obras de Nintendo. Un "Frankenstein" sin alma de Mario. ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

A principios de los 90, la revolución "multimedia" y el CD parecían ser el nuevo vellocino de oro, pero, gracias a los juegos de CD-i, pronto se descubrió que, en realidad, era contrachapado, y de pocos quilates. Un disparate que debe estar en las estanterías de los que coleccionan juegos "malos", porque no volveréis a ver a Mario en otra igual...

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **24 de noviembre**

STAFF

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**

Redacción Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Borja Abadíe, Sergio Martín, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, Bruno Sol, Ángel Lloret, J. C. Ramírez, Javier Gamboa.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




HOBBY CONSOLAS
CALL OF DUTY
WWII
18
www.pegi.info
© 2017 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and CALL OF DUTY WWII are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
SLEDGEHAMMER GAMES
ACTIVISION



NINTENDO SWITCH
Nintendo
CASCADE KINGDOM
Fossil Falls
CAP KINGDOM
Bonneton
Frog
T-Rex
Chain Chomp
Burrbo
Lakitu
LUNCHEON KINGDOM
SUPER MARIO ODYSSEY
New Donk City
Sherm
Urban Stingby
7
© 2017 Nintendo
HOBBY CONSOLAS

SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)

+ Y de regalo Headset Raiden de INDECA



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas.
Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta.
En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.
No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.